• C64 • SEGA • SPECTRUM • AMIGA • ST • NINTENDO • AMSTRAD •
• MSX • LINX • PC • MEGADRIVE • PC ENGINE • MAC • COIN-OP •

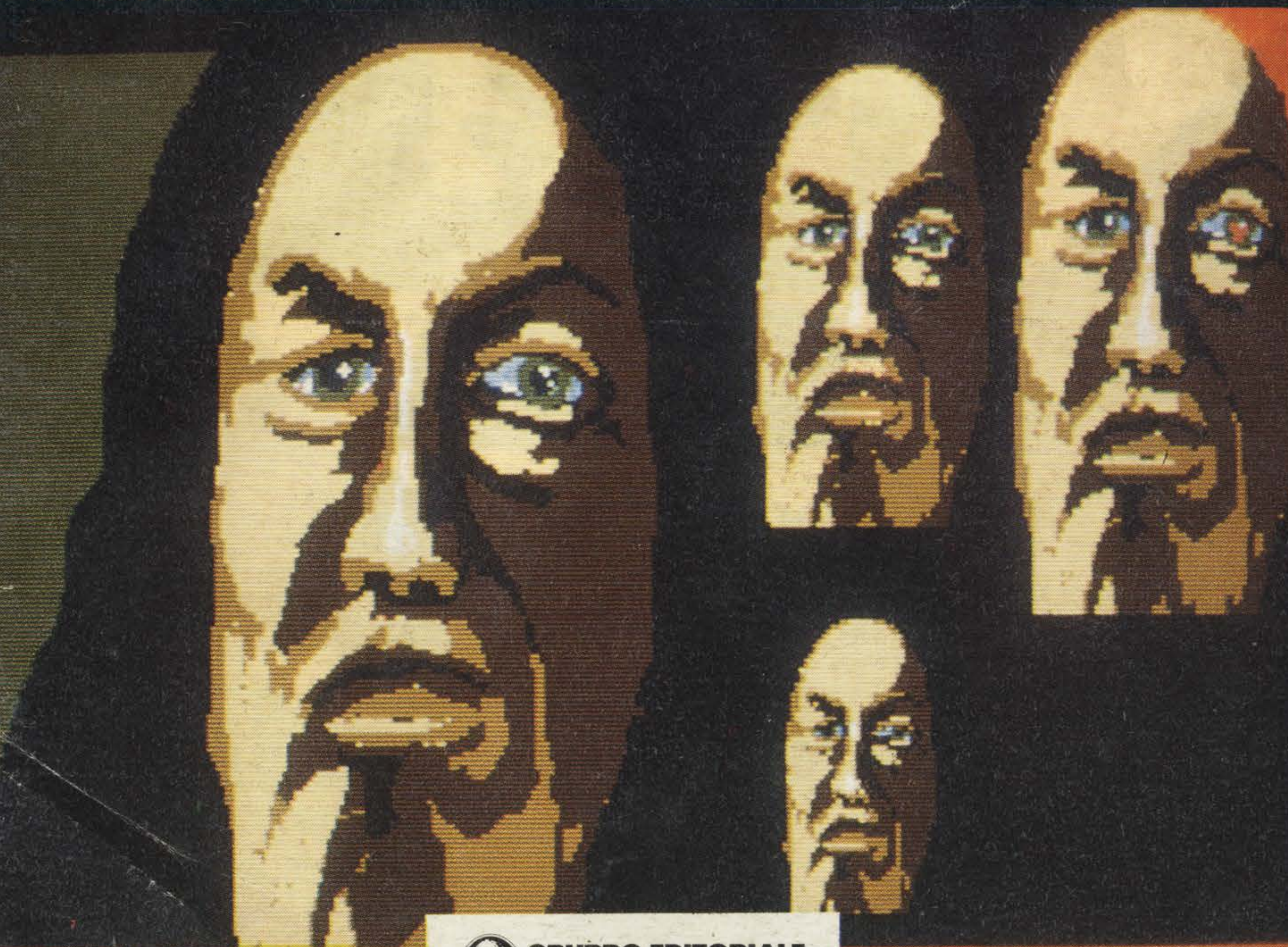
Trucchi e Segreti

VIDEO GIOCHI

ANNO II - N.15
OTTOBRE '90
L. 4.000 - Frs. 6.00

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

• ANTEPRIMA: SLY SPY SECRET AGENT • TAROT •
• DA RAMSETE A DARK VADOR • INSERT COIN • CREATION •
• NON SOLO VIDEO: RAVENLOFT • RETROSPETTIVA: ATARI CIRCUS •
• HITS: FLIMBO'S QUEST • 500 CC MOTO MANAGER • DAMOCLES •

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe perçue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIVENTA L'EROE DI

7502 GOLFMANIA:
Golfmania è stato realizzato per soddisfare le esigenze degli appassionati di golf; insegnandovi tutte le tecniche e nozioni utili per poter giocare come dei veri professionisti. Una delle caratteristiche principali di questa cassetta è che il gioco può essere salvato nel punto in cui si lascia ed essere ripreso dal giocatore quando vuole senza aver perso nozioni apprese.

7036 DOUBLE HAWK:
Anno 1990. Due combattenti di nome JOHN e JACK, assoldati dalle forze militari americane, devono sconfiggere dei terroristi internazionali. Pericoli ed azioni incredibili vi aspettano. 1990: un'era violenta per il mondo intero.

SEGA Master System

FANTASTICO: GIOCHI OMAGGIO GIA' INCLUSI

SEGA®
Master System

8007 OUT RUN 3D:
OUT RUN 3D è concepito per l'utilizzo degli occhiali tridimensionali e il Sega control pad o control stick. Ci sono cinque traguardi differenti da raggiungere con diversi percorsi che vi aiuteranno a raggiungere il vostro obiettivo. Controllate il contachilometri e guidate con cautela ed attenzione! Guidando a 250 kmH, ci sono molte probabilità di uscire di strada. Dovete tenere le vostre quattro ruote inchiodate alla strada!

9003 SPELLCASTER:
KANE, il famoso guerriero giapponese deve difendere i templi sacri dagli attacchi nemici. Con la sua forza "KI" dovrà cercare di sconfiggerli. Solo uno SPELLCASTER può riuscire in questa avventura!

NEW

GIOCHI PREZIOSI

LE ULTIME NOVITÀ PER LA CONSOLE SEG

NUOVE AVVENTURE

5119 SUMMER GAME
È un'eccitante riproduzione di cinque specialità olimpioniche: nuoto, tuffo, ginnastica artistica, corsa 1000 m, salto in alto. Potete partecipare direttamente alle olimpiadi, divertendovi con i vostri amici, potete giocare in 8, e competere per vincere la medaglia d'oro o battere il record del mondo.

7041 FREEDOM FIGHTER
Un sistema militare diabolico chiamato NAC ha sviluppato una potentissima arma laser capace di distruggere l'ozono sulla terra. Tutte le forze militari del mondo sono state sconfitte. A questo punto interviene Freedom Fighter (il combattente libero), un aircraft di provenienza sconosciuta, decolla per combattere contro le forze nemiche. Tu sei il pilota del Freedom Fighter che deve sconfiggere il NAC.

SEGUI TUTTE LE DOMENICHE ALLE 20.30

PRESSING

ITALIA 1

SEGA TI SORPRENDERA'!

POTRAI VINCERE
O UN MAXISCHERMO MAGNUM "MITSUBISHI"
O UN VIDEOREGISTRATORE "MITSUBISHI"
O 1000 CASSETTE SEGA MASTER SYSTEM

AUT. MIN. CONC.

NON PERDERE QUESTO APPUNTAMENTO!

7043 SUPER MONACO GP
Dopo aver scelto la tua auto potrai competere contro altri giocatori o contro il computer stesso. Potrai correre in 16 paesi diversi del mondo. Dovrai anche difenderti dal tuo sfidante che può cercare di boicottarti e causarti un incidente. Un gioco eccitante e un'emozione che non finisce mai.

5103 PARLOUR GAME
Tre diversi e popolari giochi tutti racchiusi in una sola cassetta: il biliardo, le freccette, il bingo. Ognuno con il suo stile e la sua grafica. Puoi giocare con tutta la famiglia. Biliardo: tutte le tecniche e le strategie del vero biliardo e diversi tipi di gioco: con 9 palle o con 5 a rotazione. Bingo: combina la slot machine con il famoso e popolare bingo. Dards: devi controllare il tipo di freccette, la posizione della mano e del corpo.

GIOCHI PREZIOSI

A MASTER SYSTEM 8 BIT TI ASPETTANO!

SOMMARIO

ANNO II - N° 15 OTTOBRE '90

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP STUDIO

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi, Luca Dossena
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076
48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
OFSA - Casarile (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

Prezzo della rivista	L. 4.000
Arretrato	L. 8.000
Abbonamento annuo Italia	L. 44.000
Estero	L. 88.000

Non saranno evase richieste dei numeri usciti anteriormente al 1/1/89

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX

La Superconsole

Strutturata attorno ad un 68000 e ad uno Z80, la superconsole **Neo Geo** offre prestazioni veramente eccezionali. Vera macchina arcade, dispone di capacità sonore, grafiche e di animazione che neppure un Amiga riesce ad offrire. Benché molto cara (infatti in Giappone viene affittata a tempo), sarà sicuramente un punto di riferimento per i giochi del futuro. Come si può notare dalla schermata di Magician World, non c'è da stupirsi dei 46 Mb di memoria che questo primo gioco richiede.

JOYSTICK TARGATI ATARI

Abbiamo avuto occasione di provare due modelli piuttosto strani di joystick standard Atari che per il momento non verranno importati dagli USA dove sono stati studiati. Il primo si chiama **Winner UFO** e si avvale della tecnica a raggi infrarossi; ma quello che più colpisce è il nuovo sistema di controllo della direzione messo a disposizione non dalla solita cloche ma da... un pulsante posto all'interno di un cerchio e comandabile con una leggera pressione del pollice: uno strano controllo che potrebbe anche avere successo.
Ben più strano è il secondo joystick, il **Warp I** sempre standard Atari. Si tratta di una sfera da tenersi nel palmo della mano munita di un piccolo pulsante di sparo sul davanti. I controlli di direzione sono messi a disposizione da quattro contatti a sfioramento disposti in cerchio sulla parte superiore della sfera. Data la sensibiltà un po' troppo spinta di questo tipo di joystick, è difficile controllare i movimenti con precisione: il principio è interessante, ma va reso molto più affidabile.

DA INNERPRISE ARRIVA.... GLOBULUS

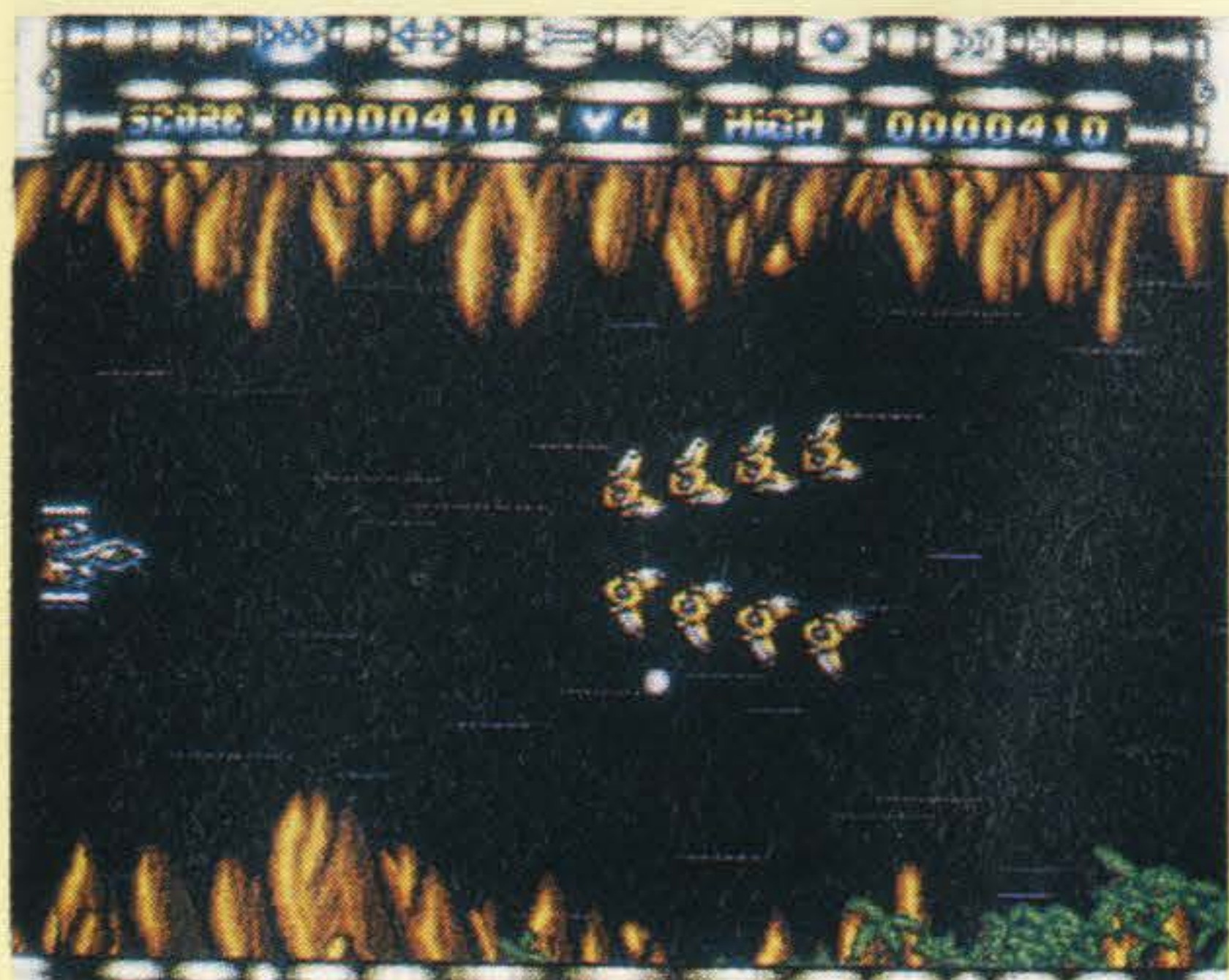
L'ultimo game della Innterprise è un isometrico gioco del genere puzzle/piattaforme. Controllerete un curioso personaggio chiamato Globy e lo guiderete attraverso molti livelli collezionando preziosi bonus. Mentre il personaggio si muove nella sua avventura scoprirete ogni volta qualcosa di nuovo. Ricordate Spindizzy? Ebbene, **Globulus** è simile, ma ancor più divertente e simpatico!

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
2. TURBO OUT RUN - US GOLD
3. SUPER WONDERBOY - ACTIVISION
4. GHOSTBUSTERS II - ACTIVISION/MED.
5 WORLD CUP 90 - GENIAS
6. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
7. GAZZA'S SUPER SOCCER - EMPIRE
8. SHINOBI - VIRGIN GAMES
9. RAINBOW ISLAND -OCEAN
10. ZAK MC KRACKEN - US GOLD

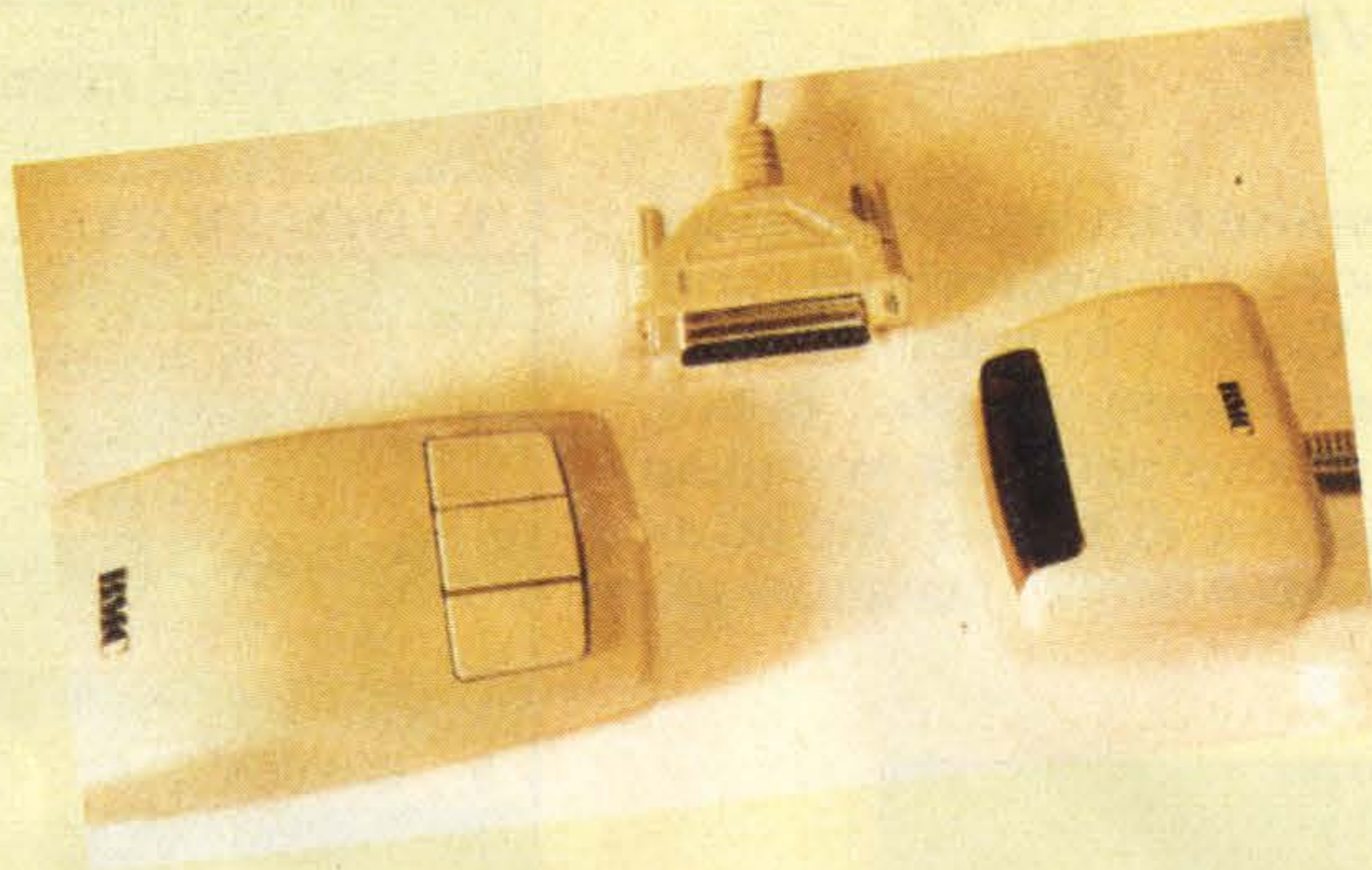
Ampli per Amigà

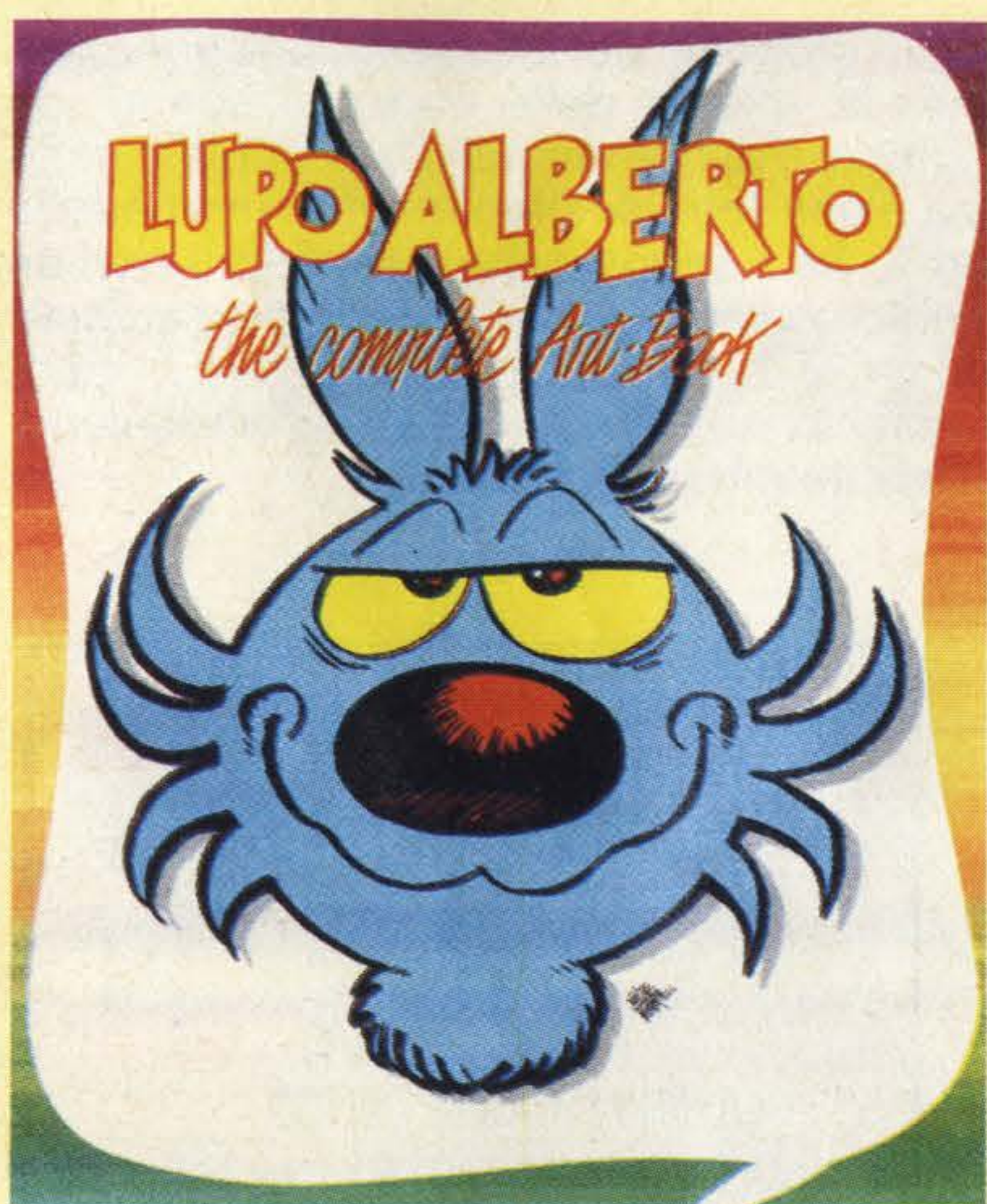
La Trilogic ci propone dei kit d'amplificazione per approfittare al meglio delle capacità sonore di Amiga. Composti di due elementi: un amplificatore di potenza e una serie di altoparlanti, i tre modelli Mini-Amp 3, 4 e 5 sono forniyi completi di cavi di collegamento con altoparlanti conici (tipo autoradio) o con casse hi-fi. Non avendo ancora in casa nessun impianto sonoro, questi kit rappresentano un investimento interessante.

SOFTWARE BUSINESS

***Zirax** è in fase di ultimazione ed uscirà al più presto con la nuova etichetta Blade. Questo gioco è stato programmato in Belgio dai Wizz Kids i quali si sono proposti lo scopo di mettere a punto e presentare il più veloce e difficile shoot'em-up mai visto. Solo dando un'occhiata al demo possiamo dire che hanno sicuramente raggiunto il loro fine! Questo blast'em-up a multilivelli orizzontali è caratterizzato da un'azione no-stop e richiede prontezza di riflessi da parte del giocatore già a partire dal primo livello. Routine per il caricamento rapido e altre tecniche innovative sono solo alcune delle sue potenzialità. Attendiamo al più presto e con impazienza la sua uscita in versione Amiga, sperando che essa venga rapidamente seguita da quella dedicata agli altri home computer.*

TOP TEN DI AMIGA
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. SPACE ACE - READY SOFTWARE
3. VIRUS KILLER 2.1 - LAGO
4. WORLD CUP 90 - GENIAS
5. PLAYER MANAGER - ANCO
6. INDY: THE ADVENTURE - LUCASFILM
7. LANCASTER - C.R.L.
8. BOMBER - ACTVISION /MEDIAGENIC
9. DRAGONS BREATH - PALACE
10. F29 RETALIATOR - OCEAN

TOP TEN DI ATARI
1. FUTURE WARS: TIME T. - DELPHINE
2. GHOULS'N' GHOSTS - US GOLD
3. PLAYER MANAGER - ANCO
4. S.E.U.C.K. - OUTLAW
5. F29 RETALIATOR - OCEAN
6. KICK OFF: EXTRA TIME - ANCO
7. BOMBER - ACTIVISION/MEDIAGENIC
8. DOUBLE DRAGON II - MASTERTRONIC
9. KICK OFF - ANCO
10. XENON II - IMAGE WORKS

FAX

I.R. MOUSE

La Innelec propone per PC e compatibili il mouse a raggi infrarossi **BMC**. Ben studiato come design, è molto maneggevole e comodo data la totale assenza di cavetti di collegamento. Verrà importato anche in Italia e presumibilmente il suo prezzo non supererà le 100mila lire.

UN MATRIMONIO DI STAGIONE

E' tempo di matrimoni, quindi non c'è da stupirsi se anche le Case Editrici di videogames si uniscono come è il caso della francese Loriciel con la Rainbow Arts. Un contratto d'esclusiva lega le due società produttrici di Dyter 07, della compilation Milestones e di molti altri game. Che l'unione dia buoni frutti...

Arriva Lupo Alberto!

Per la realizzazione di un videogioco, la S.C. ha acquistato la prima licenza di fumetti in Italia: Lupo Alberto. Questo platform game, intitolato, appunto, **Lupo Alberto & Marta in due cuori e un pollaio** vedrà come protagonisti i due simpatici interpreti alla disperata ricerca di un posto dove poter stare appartati. Il soft offre la possibilità di giocare sia a uno che a due giocatori contemporaneamente con allegre colonne sonore e 10 livelli pieni di personaggi. Bonus e stanze segrete faranno di questo prodotto uno degli hits autunnali. Disponibile per Amiga e C64 in versione cassetta e disco.

JACK NICKLAUS CONSTRUCTION KIT

Il grande Jack sembra rivivere una seconda giovinezza. Gli anni non sembrano intaccare minimamente la voglia del nostro campione di creare nuove prospettive di gioco agli amanti del suo sport preferito, anzi, al contrario, rinverdisce sempre di più il filone dell'adattazione su computer che conta numerosi adepti. Dopo Jack Nicklaus Greatest 18 Holes of Major Championship Golf, ecco qui **Jack Nicklaus Unlimited Golf and Course Design**. Il game si rifà al sistema delle precedenti realizzazioni ed in più permette di crearsi percorsi personalizzati. Un albero qui, un fosso là, una pozzanghera più avanti e un laghetto per completare l'opera: ecco rapidamente pronto il territorio su misura per voi. Geniale!
Questo golf in kit è previsto sia per Amiga che PC+compatibili. Attendiamo con impazienza la prossima realizzazione di mister Nicklaus... cosa potrà ancora inventare?

mail box

Non temete, anche se le pagine sono tornate due i trucchi da voi inviati vengono regolarmente pubblicati. Sfogliate le pagine seguenti della rivista e scoprirete che lo spazio dedicato ai trucchi si è arricchito come promesso lo scorso numero...

ARTISTI IN ERBA

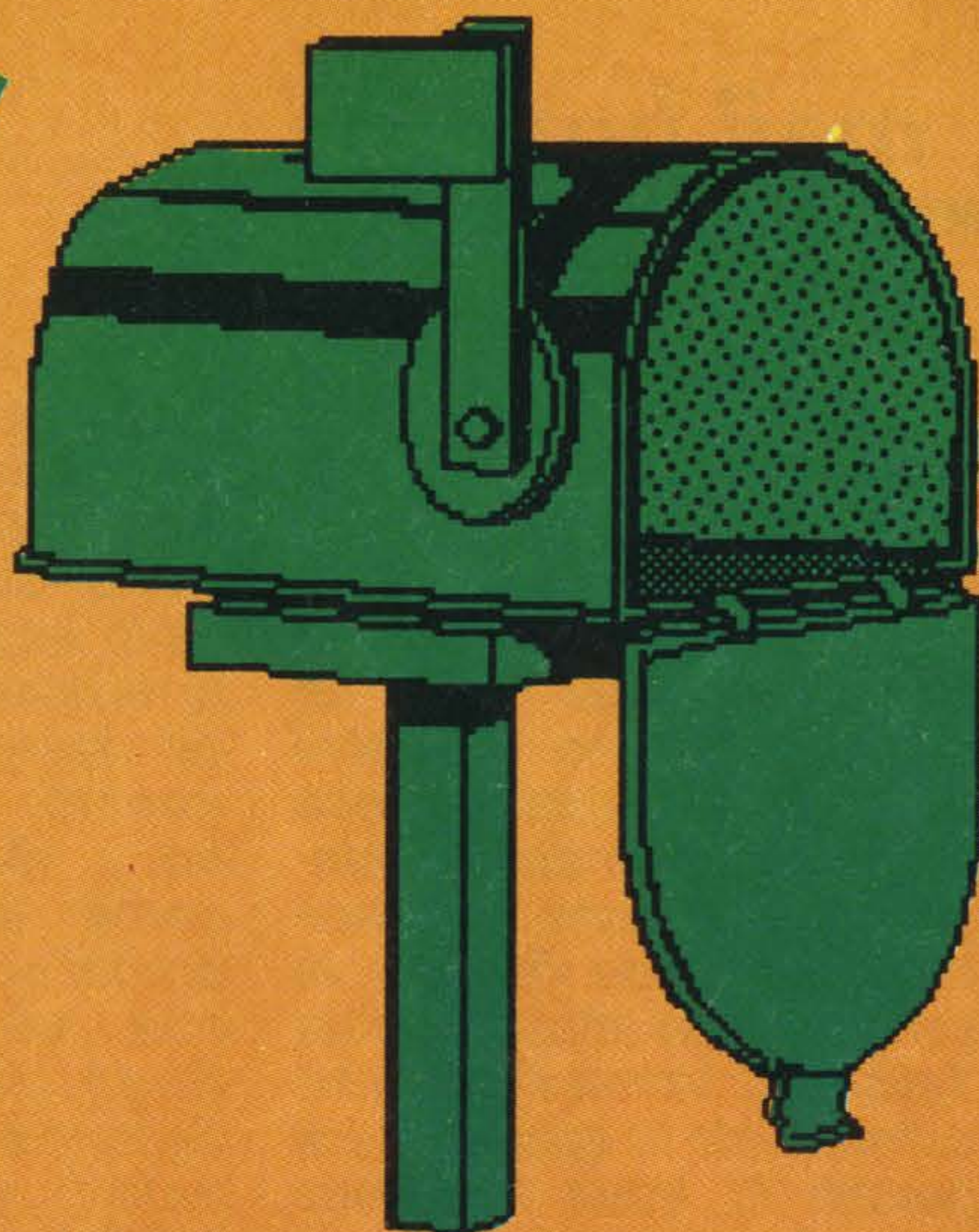
Cara Redazione di Guida Videogiochi, mi chiamo Pamela Carnielli e abito a Fornace. Non disegno tanto bene ma mi accontento. Ho undici anni e l'autunno prossimo frequenterò la prima media. Vi mando tanti saluti e... buon lavoro.

Ringraziamo Pamela a cui vanno i nostri complimenti per il suo disegno e per un felice proseguo negli studi. Il tuo disegno è molto bello e gradevole tant'è vero che lo pubblichiamo senza alcuna esitazione.

FINALMENTE....

Mega redazione di Videogiochi, mi chiamo Massimo e scrivo da Cesano Maderno (MI). Sono in possesso di una Console Sega ed a questo proposito volevo farvi una domanda: visto che il mio 8 bit è compatibile con i giochi della console Genesis, è possibile,usufruendo della stessa qualità grafica, (oppure esiste e spero arriverà in Italia un'espansione), dare all'8 bit la stessa qualità grafica del 16 bit con la stessa giocabilità? Questa non è la prima volta che vi scrivo ma non ho mai avuto delle risposte e spero che questa sia la volta buona, comunque se mi darete una risposta vi prego di essere ancora più dettagliati di quanto io vi ho chiesto adesso vi saluto e spero che continuiate così . Un ciao da Massimo,vostro assiduo lettore.

Finalmente è arrivato il tuo turno e siamo ben felici di rispondere alle tue domande anche se dobbiamo deluderti in quanto non è assolutamente possibile adattare giochi per i computer a 8 bit sui fratelli maggiori a 16 bit. Sono macchine simili, ma con un "cervello" diverso. Le possibilità di tale cervello di gestire 16 bit alla volta, danno a questa specie di computer maggior velocità e una grafica irraggiungibile per gli 8 bit. Il cervello in causa è il microprocessore in dotazione alla macchina stessa; nel caso specifico, Amiga monta il 68000 da 16 bit mentre il C64 si accontenta del 6510 da 8 bit; sta poi alla bravura dei programmatori imbastire al meglio il software.

mail box

TALISMAN E D&D

Sono Alberto di 11 anni, nintendomaniaco. Ho scoperto Guida Videogiochi e vorrei chiedervi se fosse possibile presentare sulle Quick un maggior numero di giochi Nintendo. Mio fratello invece è un appassionato di Dungeons & Dragons io invece leggendo Guida Videogiochi sono rimasto affascinato da Talisman. Vorrei inoltre che aumentaste lo spazio Quick perché lo trovo fantastico come la vostra rivista e lo spazio Hits possibilmente con un gioco per pagina.

Molto probabilmente ti riferisci ad uno dei primi numeri della nostra rivista, ma se hai continuato a seguire Guida Videogiochi, avrai scoperto che quello che chiedi è già stato praticamente messo in atto.

SMONTANDO LA MIA CONSOLE

"A biggest redaction than any other video games journal" (scusate l'inglese non proprio perfetto!), vi scrivo perché so che tra qualcuno di voi ci sarà sicuramente un super-esperto di integrati per console o computer e suddetto esperto mi dovrebbe spiegare questo: io, ho... ehm... come dire... smontato la mia console Sega Master System e ho trovato queste scritte: NEC-Japan D4168C-15-SG 8910XX 206 sul primo; Sega 11458 831001-25 019 ak 18846 223 sul secondo; Zilog 2084004 PSC SC 0965 Z80 CPU 8926 Jz. Cosa significa? Può la Sega essere compatibile NEC (!); Zilog: cos'è, una soft house, una ditta produttrice di computer o cosa? Questi integrati diversi possono esser indice di qualità? Una cosa mi ha colpito sull'integrato Zilog: Z80 CPU. Qualche volta ho sentito parlare di Z80 come integrato. Ma cos'è esattamente? CPU potrebbe avere un legame con operatori logici per computer? Un'altra cosa: nel Sega ho trovato un'uscita per delle espansioni. Cosa significa? Può forse diventare 16 bit (!) o che cosa? Un'ultimissima cosa sempre sul Sega. Chi è riuscito a superare il secondo quadro dello stage 3 di Thunder Blade lo riferisca attraverso questa rubrica altrimenti divento pazzo.
Miriello Marcello - Roma

Le console altro non sono che computer funzionanti con software posto su ROM (cartucce) e non su supporti magnetici commerciali come dischi e nastri. Il funzionamento è però identico e quindi anche la struttura di base formata da circuiti integrati più o meno sofisticati dai quali dipendono le caratteristiche della macchina.
NEC è una multinazionale, la cui sigla stà per Nippon Electronic Components, la quale produce, oltre a computer e console, anche componenti elettronici, per cui non ti stupire se all'interno delle console Sega vengono montati componenti prodotti dalla NEC. In quanto alle sigle dei chip, si riferiscono a parti cosiddette "dedicate", vale a dire studiate appositamente per eseguire funzioni specifiche all'interno della struttura del computer stesso. Ad esempio, Z80 è la sigla di uno dei primi microprocessori (CPU = Central Processing Unit) montati su personal computer, così pure il più recente 8926.

Trucchi e Segreti

Super Mario Bros 2
(Console Nintendo)

Nel mondo 1.3 prendere la boccetta che si trova dopo il secondo gruppo di tronchi, che piano piano cadono, e portarla fino a fine livello dove c'è il muro del castello e la giara, quindi buttarla. Dopo di che nel sub-spazio, se si entra nelle giare si passa direttamente al mondo 4.

Simone Nifosi - Alatri (FR)

T&S

Adidas Beach Volley
(C64)

Per non perdere la palla bisogna, durante le varie partite, rimanere sempre al centrocampo premendo ripetutamente il pulsante del joystick (mi raccomando, non lo sparo automatico!!).

Luigi Calamita - Roma

T&S

Ghostbusters
(C64)

Dopo aver inserito il nome, il computer vi chiederà se avete un acconto; scrivete y, vi verrà chiesto il numero di acconto, scrivete ciò che avete scritto come nome... e, voilà!, disporrete di ben 660.000 dollari (invece dei 10.000 di dotazione) e potrete comprare la macchina più veloce e tutti gli accessori che vi aggradano.

Marco Lombardo - Teramo

T&S

After The War
(C64)

Parte prima
Resettate e inserite:
POKE 51715,173 per vite infinite
POKE 39675,173 per tempo infinito
POKE 43480,173 per energia infinita
SYS 32777 per ripartire nel gioco
Parte seconda
Date il codice 7781 resettate e inserite:
POKE 15428,234
POKE 15434,96 per vite infinite
POKE 15338,173 per tempo infinito
SYS 16384 per ripartire nel gioco

Marco Lombardo - Teramo

T&S

Blood Money
(Amiga)

Quelli che per caso o per abilità hanno avuto la fortuna di raggiungere il terzo pianeta nel punto in cui si trovano dei vulcani, sappiano che per non farsi colpire dalle fiammate che questi lanciano si devono mettere in fondo allo schermo a mezza altezza: in questo modo eviteranno di passare tra le fiamme dei vulcani e risparmieranno preziose vite. Un secondo consiglio: non sperperate i soldi che prendete, comprate solamente vite e il potente sparo sopra e sotto.

Salvatore Pagano -Torre Annunziata (NA)

T&S

Ghosts 'N' Goblins
(Console Nintendo)

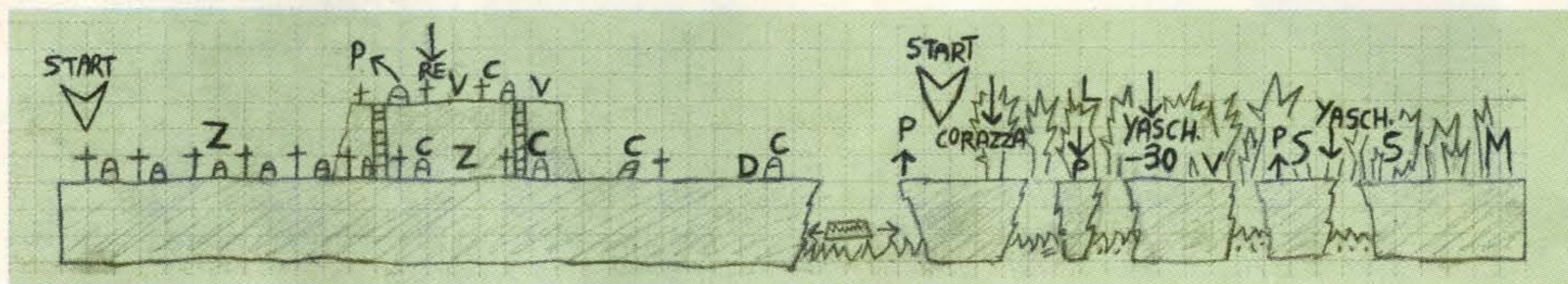
Ecco la mappa dei primi cinque muri (visto come sono generoso?!) con i trucchi e i mostri nascosti. La lettura dei muri è semplice, il terzo livello è come il secondo, il quarto è come il primoed il quinto va letto dal basso verso l'alto; niente di complicato!

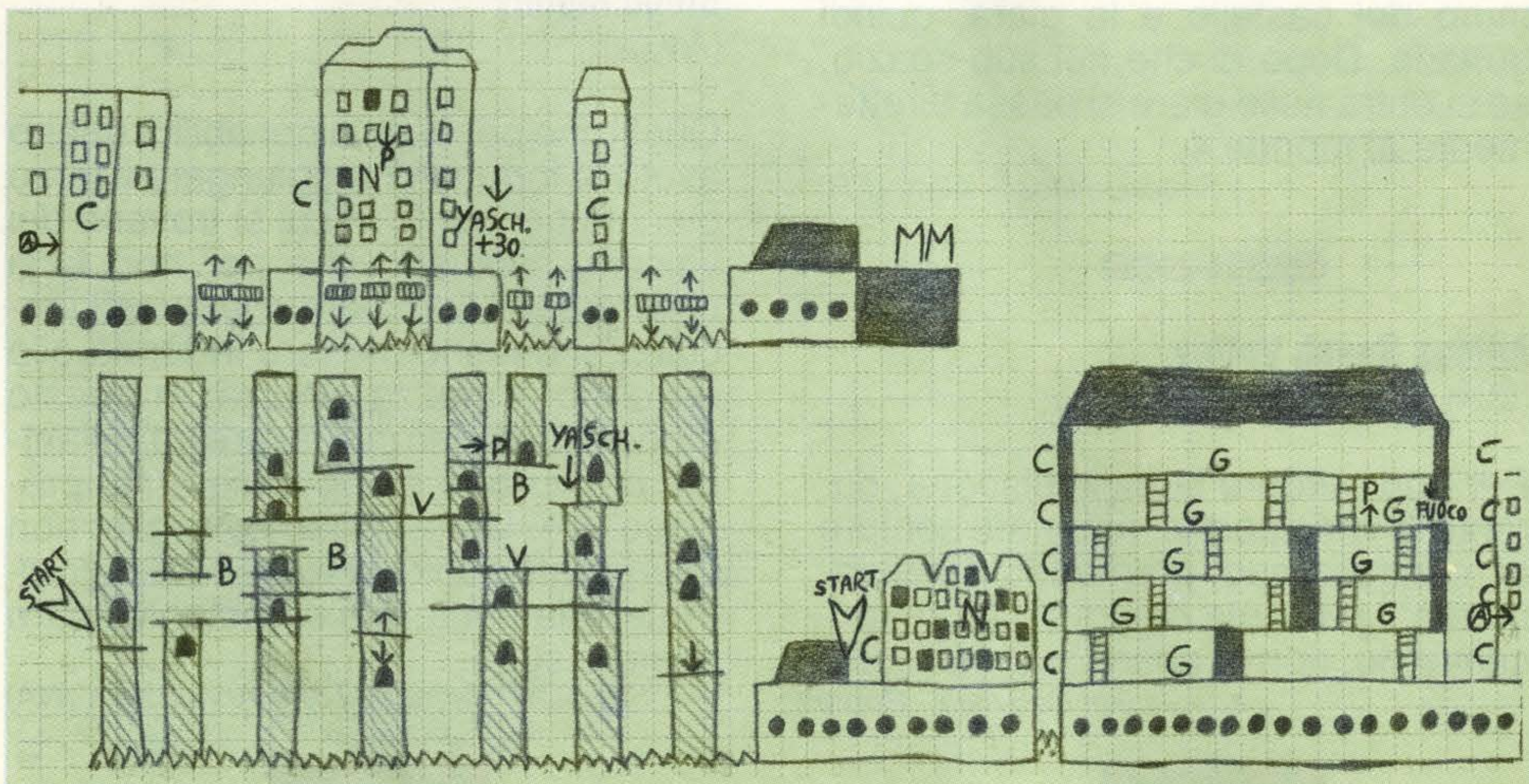
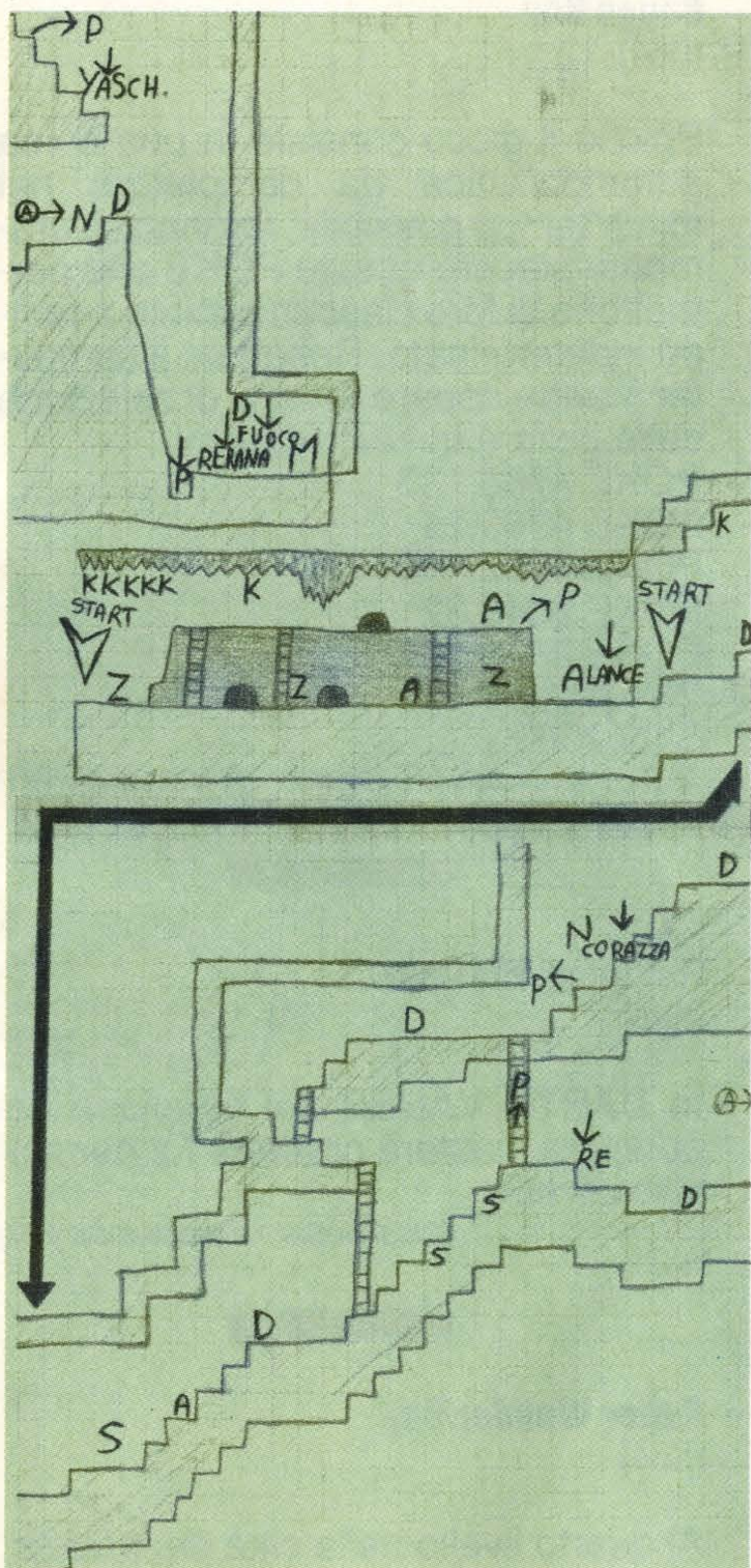
Filippo Zanella - Cesena (FO)

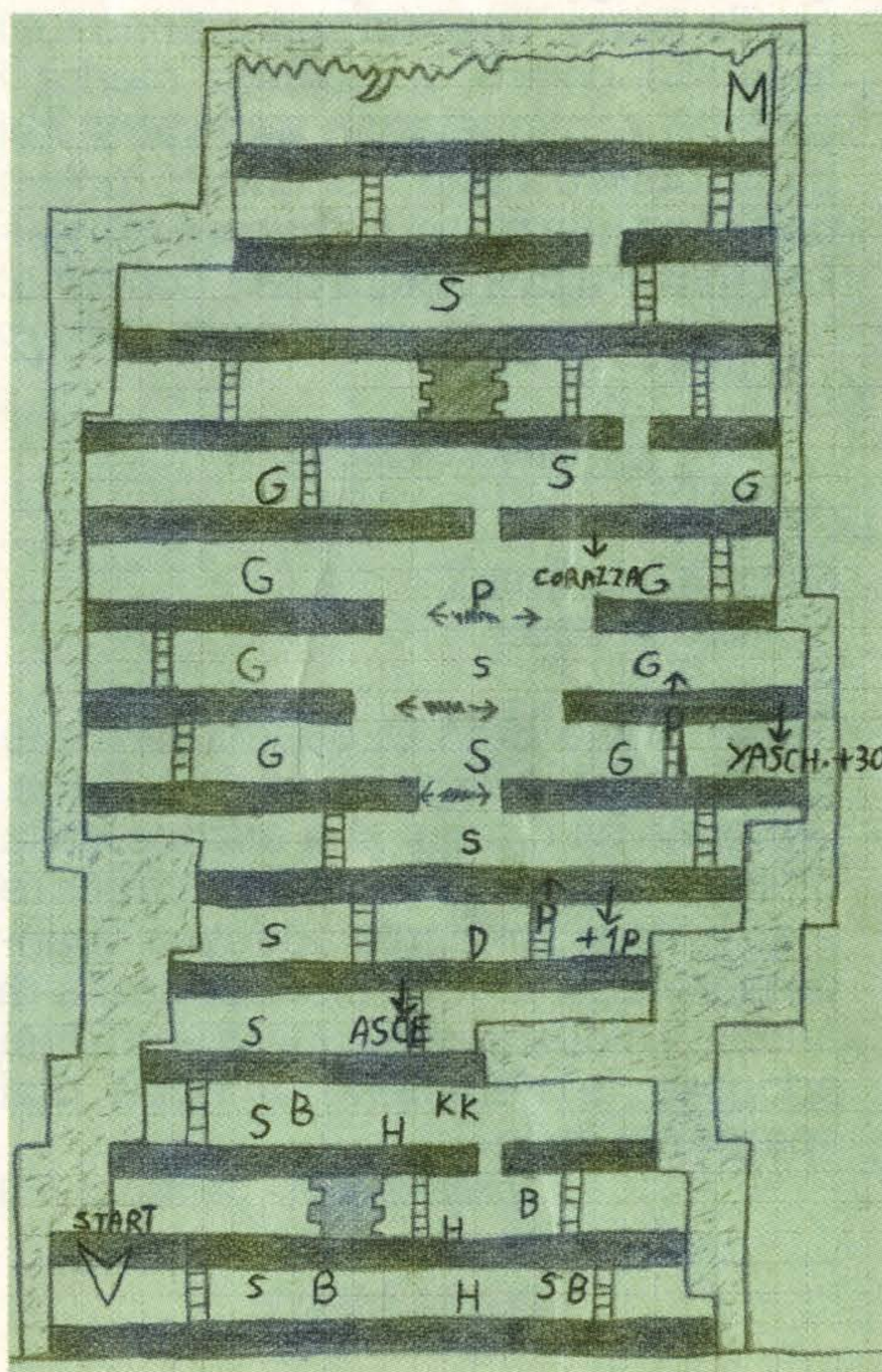
LIVELLO 3

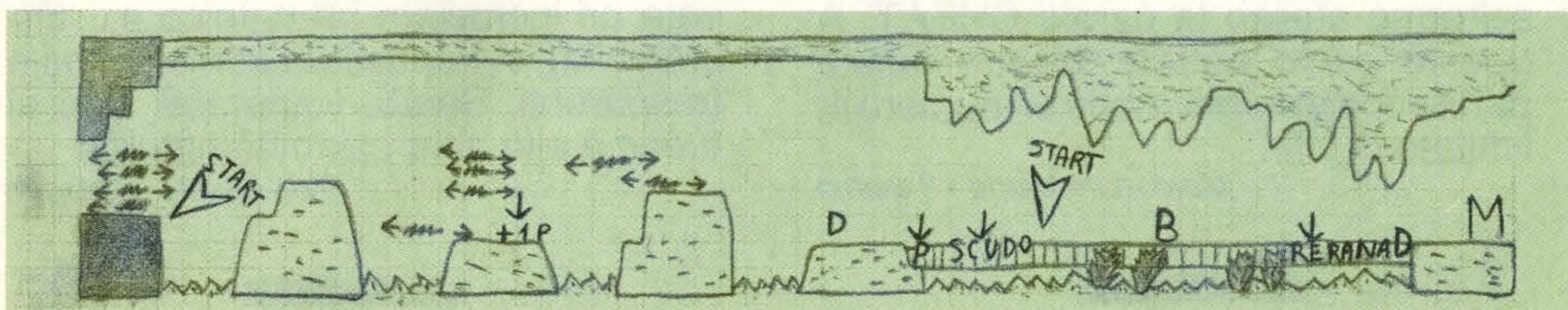
P	giocatore	**S**	streghe
A	torre	**K**	pipistrelli
Z	zombi	**D**	red evil
N	diavoli nani	**M**	mostro
Ⓐ	passaggio di schermo		

LIVELLO 1

P	giocatore	**V**	pianta	**Z**	zombi
C	corvo	**D**	red evil	**L**	cavalieri volanti
S	streghe	**M**	mostro		

LIVELLO 2

P	giocatore	**V**	pianta	**B**	baby blu
C	corvo	**G**	giganti	**N**	diavoli nani
Ⓐ	passaggio di schermo			**M**	mostro

LIVELLO 5

P	giocatore	**S**	streghe
B	baby blu	**K**	pipistrelli
G	giganti	**D**	red evil
H	grillo	**M**	mostro

LIVELLO 4

P	giocatore	**D**	red evil
B	baby blu	**M**	mostro

Forgotten Worlds
(C64)

POKE 52038,181
POKE 3273,181
POKE 25537,181
POKE 33953,181
POKE 35687,165 per energia infinita.
SYS 13695 per ripartire di slancio nel gioco.Scegliete i due giocatori e usate quello scuro. I nemici spareranno tutti a quello chiaro, e quando morirà i proiettili continueranno a dirigersi nel punto dove è morto. Per questo motivo conviene piazzare il "bersaglio" nell'angolo in alto a destra dello schermo.

Marco Lombardo - Teramo

T & S

Super Mario Bros 2
(Console Nintendo)

Super Mario Bros 2: quando arrivate all'ultimo Little Boss, cioè il re Rana, prendete gli ortaggi che escono dalla macchina dei sogni, saltate dietro al re e sparategli l'ortaggio addosso quando apre bocca. Non abbiate paura di andargli dietro perché non vi verrà mai addosso, e nemmeno vi potrà mai sparare le bolle.

Trinci Michele - Comeana (FI)

T & S

The New Zealand Story
(Spectrum)

Portatevi nello schermo dei titoli e quindi inserite FLUFFY, apparirà sullo schermo stesso la parola CHEAT. A questo punto potrete iniziare nuove partite con a disposizione un numero illimitato di vite.

Marco Lombardo - Teramo

T & S

Buggy Boy
(C64)

Poichè il gioco consiste in una corsa automobilistica da completare nel minor tempo possibile, faranno sicuramente piacere queste POKE che permettono di fare ciascun circuito a tempo indeterminato. Resettate il computer mentre appare il menu di selezione delle piste e quindi digitate:
POKE 4768,133
POKE 4769,20
POKE 39927,96
POKE 2048,32
POKE 2049,104
POKE 2050,13
SYS 2560

Enrico Tizzanini - Terranuova (AR)

T & S

Return of The Jedi
(Amiga)

In DARTH VADER nel tabellone dei punteggi, basterà premere F2 per saltare i livelli.

Luca Bettio - Zerobranco (TV)

T & S

Super Wonder Boy
(C64)

Al quarto livello nella città dei palazzi, procedendo leggermente, si raggiunge una molla che vi lancerà sui tetti. Andate più a destra possibile raggiungendo l'ultimo palazzo, quindi subito a sinistra: apparirà una scritta in alto e vi ritroverete con 10 cuoricini!!! Ora provate ad incrociare un nemico e... (incredibile), vi trapasserà come se foste trasparenti. Sarete vulnerabili solo al fuoco e alle altre calamità naturali.

Pioli Fausto - Genova

T & S

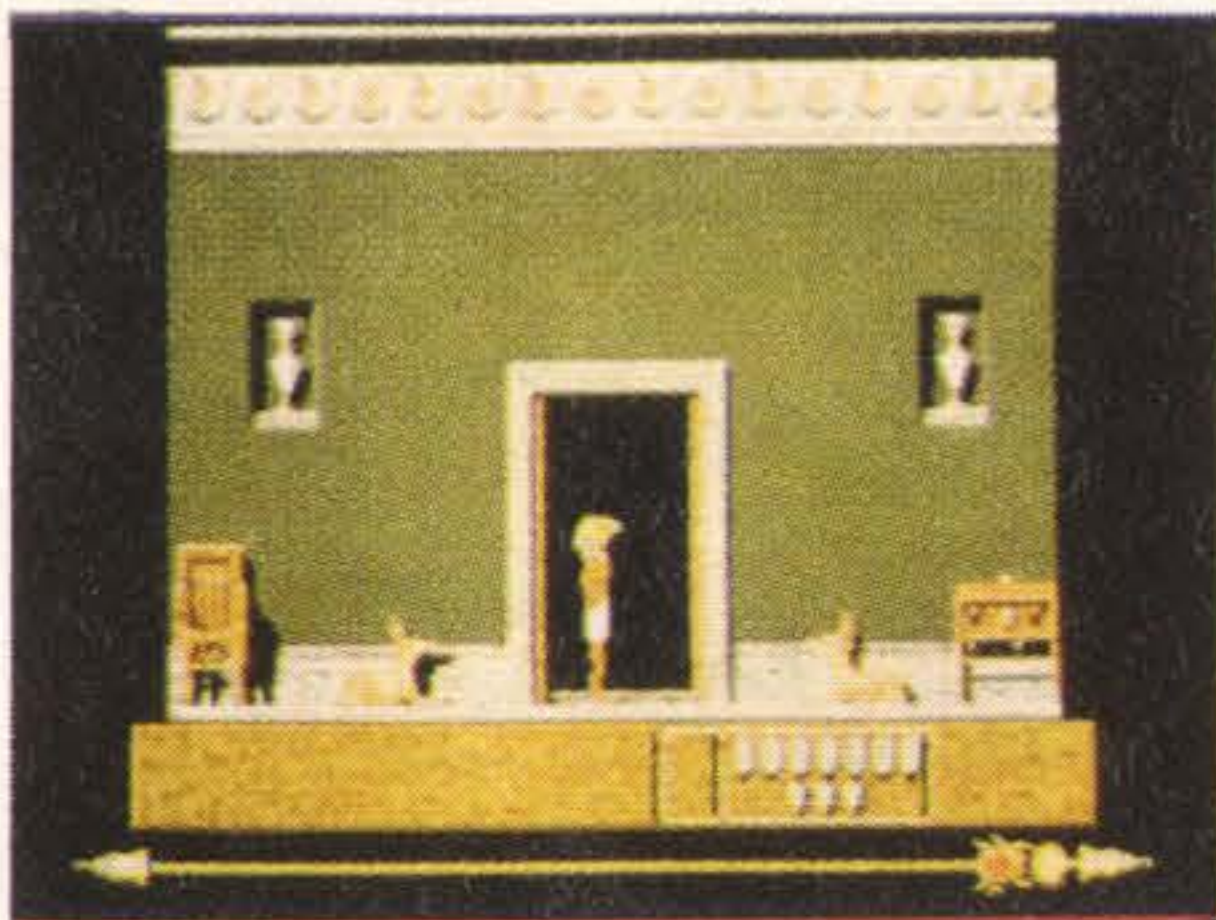
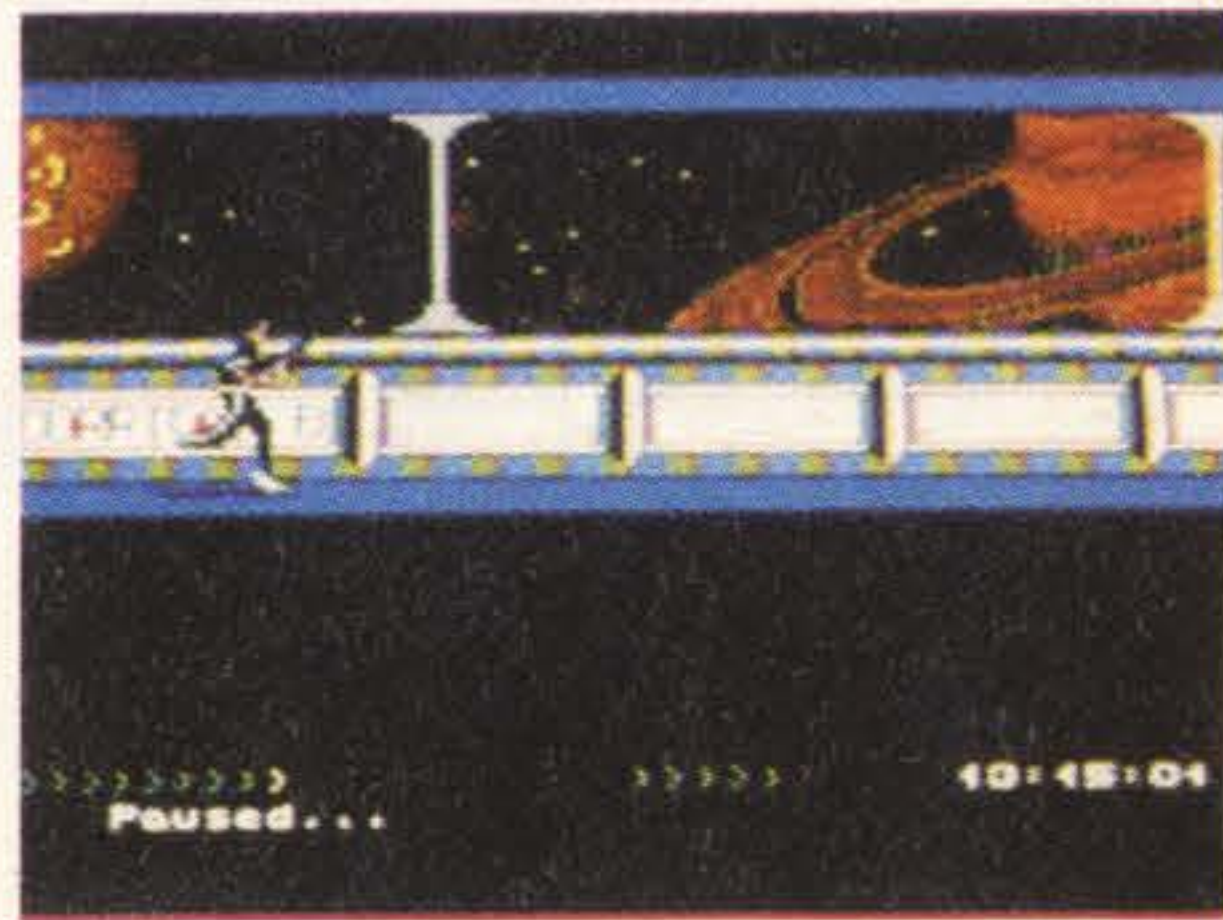
Da Ramsete a Dark Vador

Igiochi adventure propongono a turno esotismo, mistero, azione e suspense: la loro conclusione dipende dalle decisioni prese. I grandi giochi di esplorazione del momento, passati alla lente d'ingrandimento dal nostro incomparabile Mad Max.

Dicono che la curiosità sia un gran difetto, bisogna tuttavia riconoscere che è molto eccitante partire alla scoperta dell'ignoto. Immaginate di essere il primo a penetrare all'interno di una piramide egizia, alla ricerca della stanza segreta del faraone colma di tesori, oppure di esplorare una vasta stazione spaziale dove ad ogni istante può apparire un alieno. In questo genere di esplorazioni i brividi son garantiti. Ma bisogna essere pazienti e tenaci, perché tutto avviene in tempo reale e voi correte il rischio di passare lunghe ore ad esplorare un dedalo di stanze e corridoi. Se non disponete di una mappa del luogo, vi converrà farne una, altrimenti potreste girare in tondo a lungo. Un gioco d'esplorazione degno di questo nome vi deve offrire una totale libertà d'azione senza imporre un itinerario preciso. Numerosi giochi, come *Faery Tale*, *Dungeon Master* o *la Leggenda di Zelda*, offrono lunghe ed appassionanti esplorazioni. Ma per questo confronto abbiamo selezionato quattro programmi molto rappresentativi: *Total Eclipse*, *Eye of Horus*, *Project Firestart* ed *Infestation*. Prendete una bussola ed un'arma e, sia che voi scegliate di proiettarvi nel futuro o di avventurarvi nel passato, sappiate che la strada sarà lunga e disseminata di trappole di ogni genere.

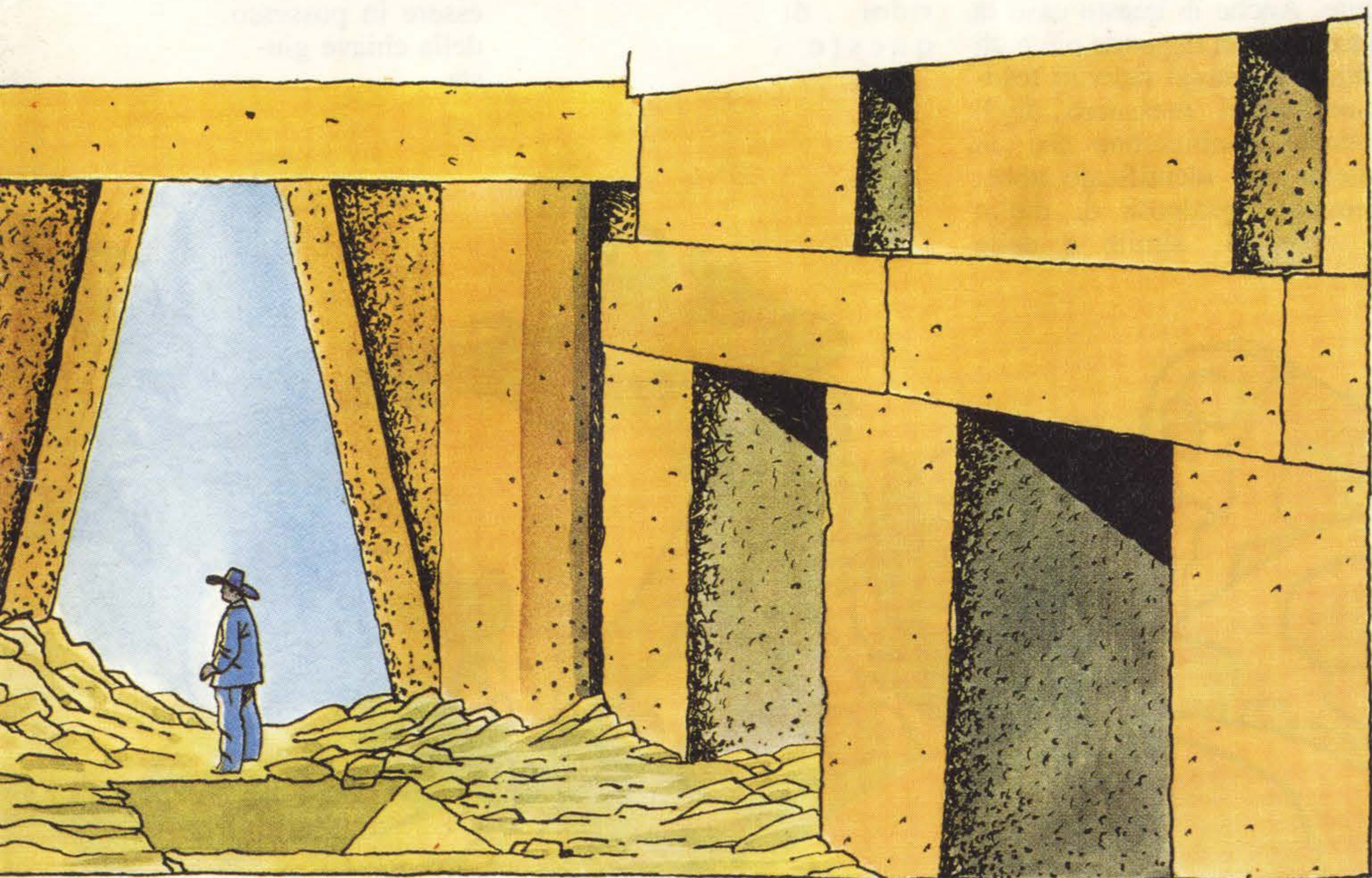
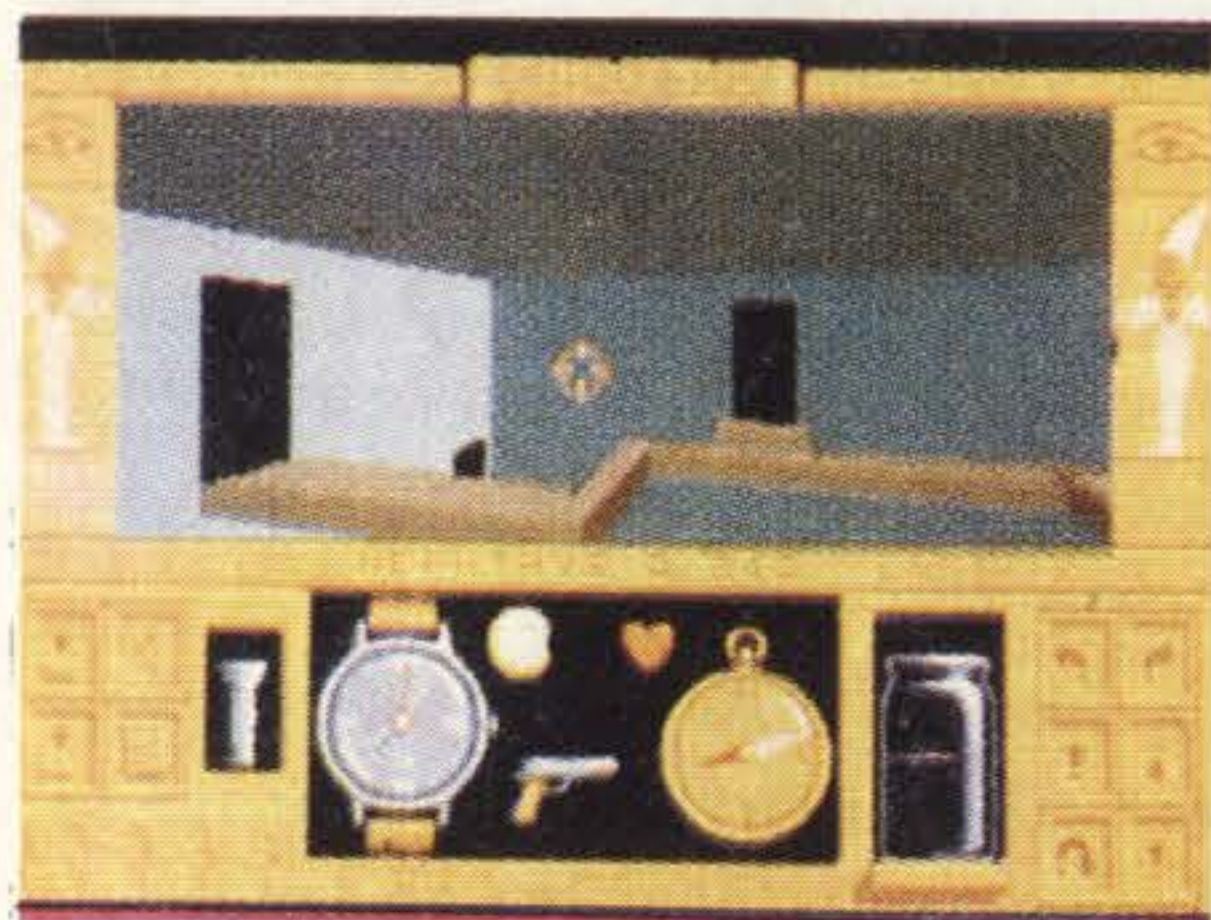
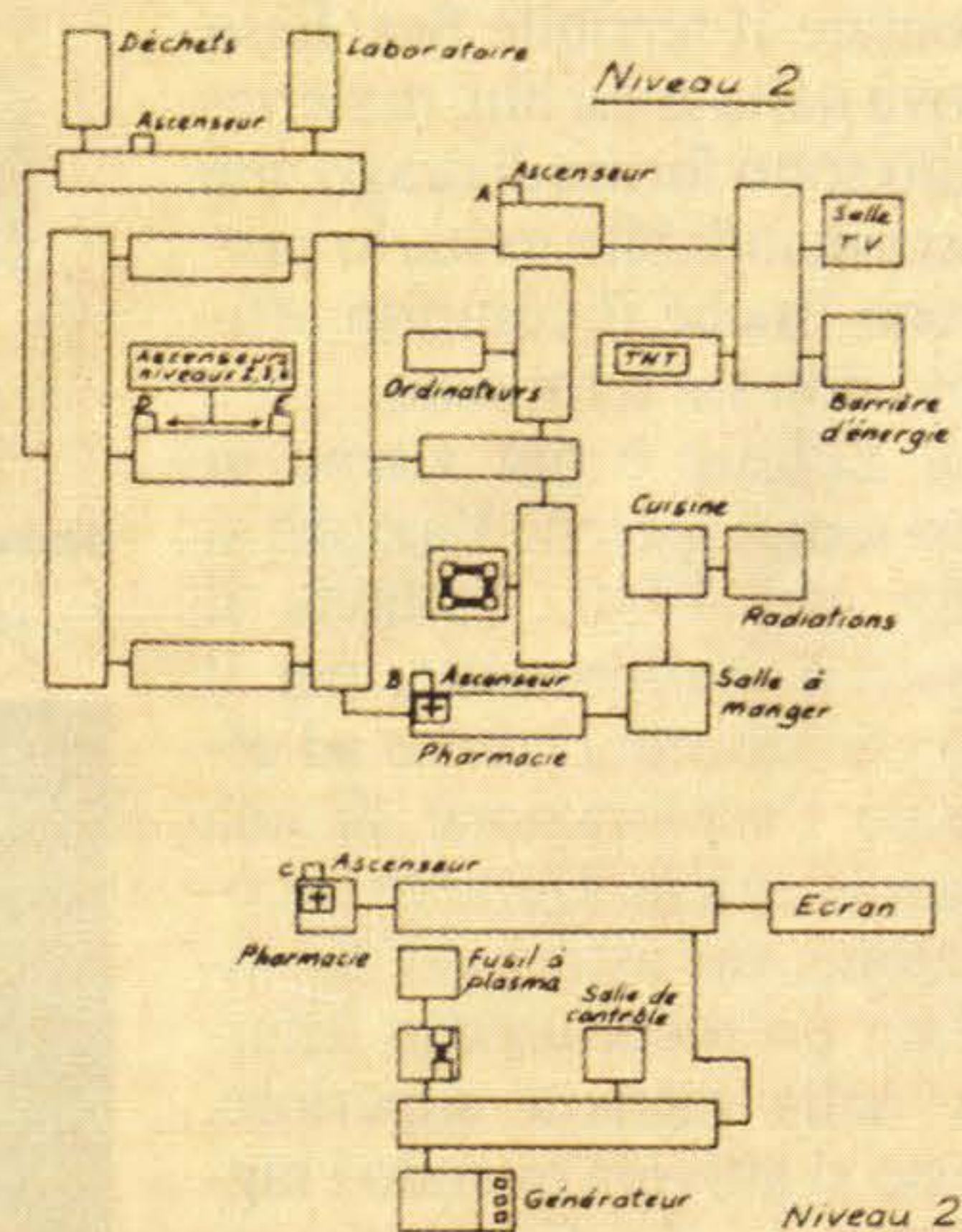
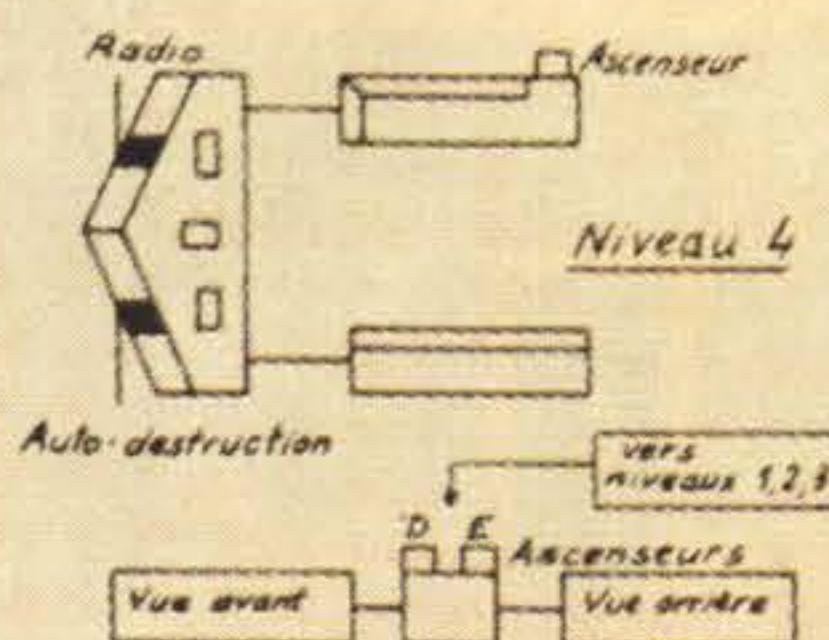
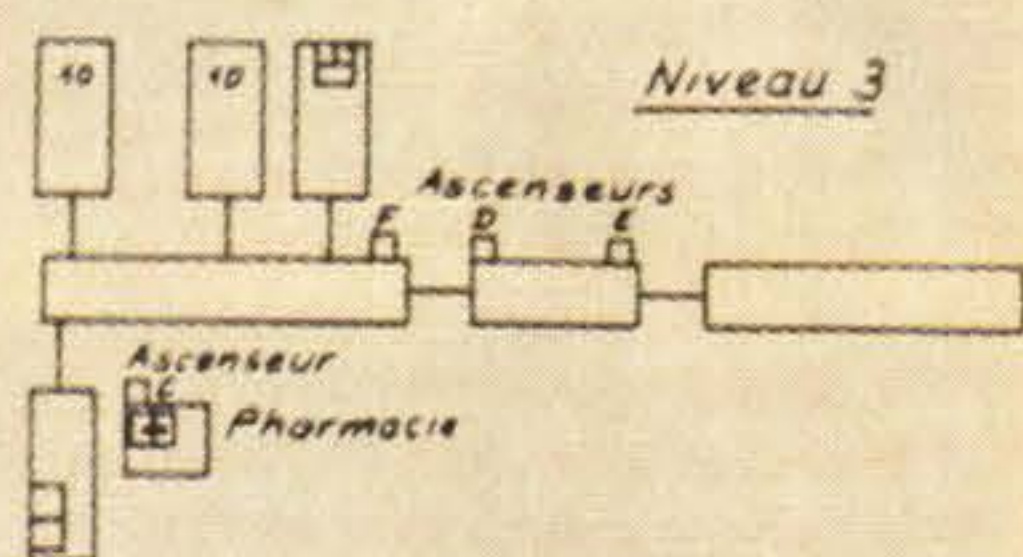
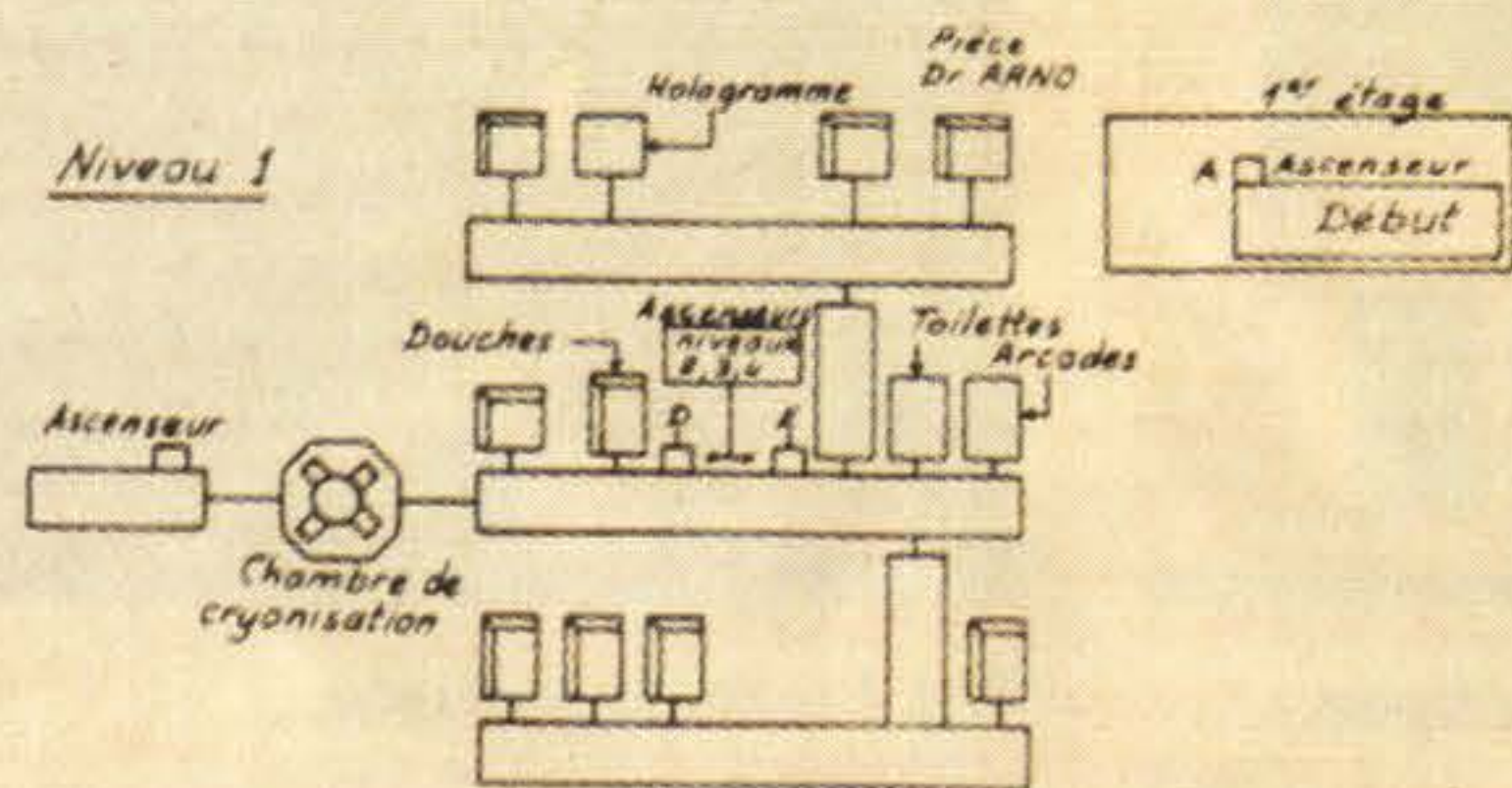
Passato o avvenire?

Eye of Horus vi porta in un lontano passato e vi fa partecipare alle liti fra gli antichi dei egiziani. I rapporti fra le divinità egizie sono molto complessi, non ci soffermeremo certo su questo argomento. Sappiate solo che rivestite il ruolo del dio Horus e che dovete affrontare Set, l'incarnazione del male. Rinascete in una tomba segreta celata nel cuore di una piramide e dovete ritrovare le sette parti di un corpo e assemblarle. Una volta raggiunto questo obietti-

vo, avrete finalmente la forza di affrontare il terribile Set. Esso si trova nella zona blu, materializzato sotto forma di drago, ma è raccomandabile evitarlo perlomeno finché il compito affidatovi non sia terminato.
Total Eclipse è più vicino ai nostri tempi, poiché l'azione si svolge nel 1930. Tuttavia il passato è onnipresente, per il fatto che dovete riuscire ad effettuare l'esplorazione di una piramide egizia. Durante la costruzione, un astrologo ha installato un meccanismo infernale nella camera superiore. Questo si attiverà quando i raggi del sole si offuscheranno. Guarda caso è il 26 ottobre 1930 ed un'eclissi totale si verificherà fra poco. L'azione comincia quando atterrate col vostro aereo vicino alla piramide, controllate l'orologio: non vi restano che due ore per trovare la stanza segreta e distruggere il meccanismo. Se fallirete, sarà la fine del mondo.
Con *Project Firestart*, ci lanciamo in un futuro degno dei grandi film di fantascienza. Nel 2066, un centro di ricerca è stato installato sul Prometeus, una immensa nave che viaggia seguendo un'orbita lontana. Gli esperimenti genetici effettuati allo scopo di creare lavoratori più potenti, non hanno avuto successo e lo ship non risponde più ai comandi. Esplorate la stazione per scoprire che cosa è accaduto e porre rimedio a questo problema.
La fantascienza è di scena anche in *Infestation*. L'azione si svolge questa volta in una stazione ter-

La piramide di Total Eclipse...

... e quella di Eye of Horus.

Un lontano pianeta...

... e una nave spaziale.

PROJECT FIRESTART

Attenzione alle cadute!

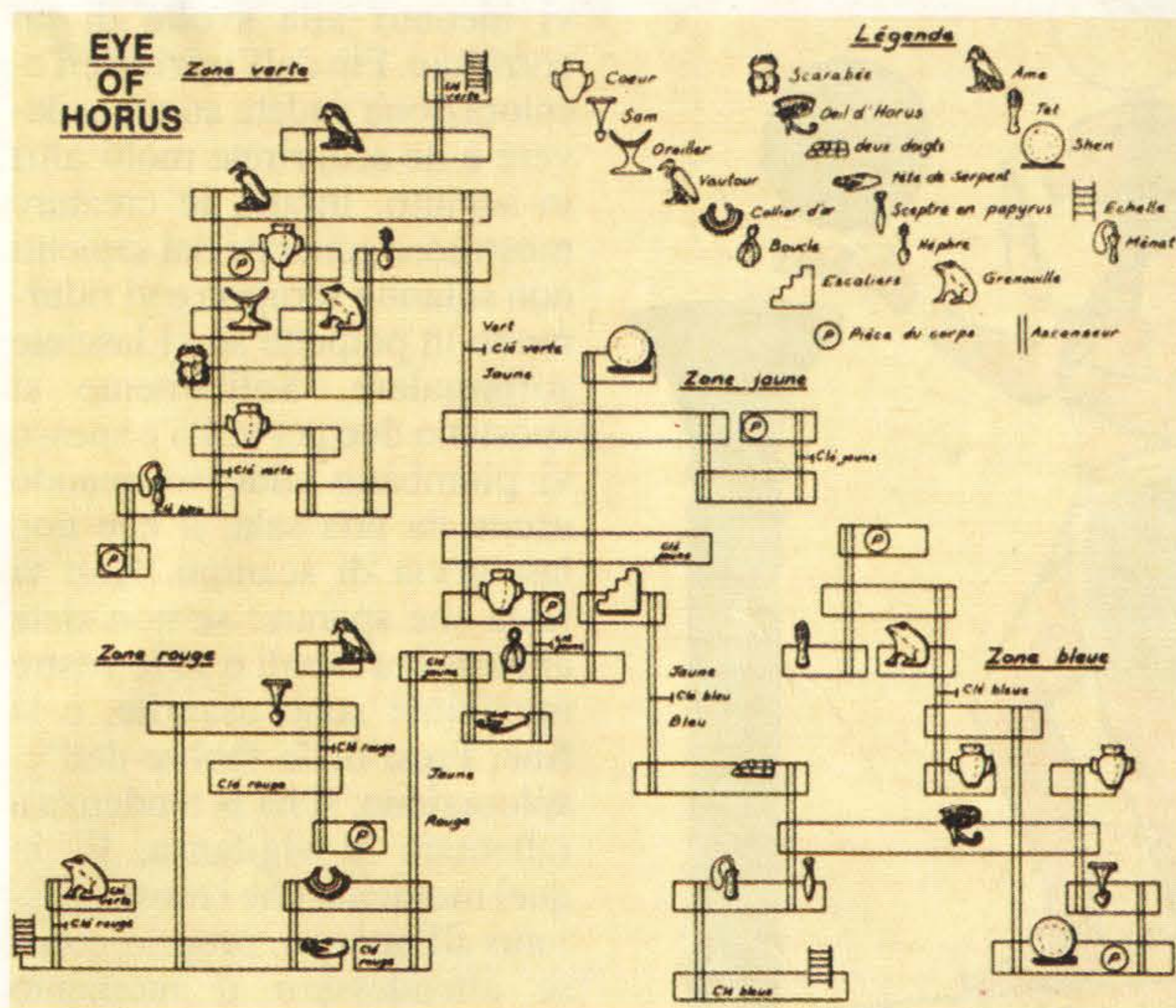
Horus si trasforma in falco.

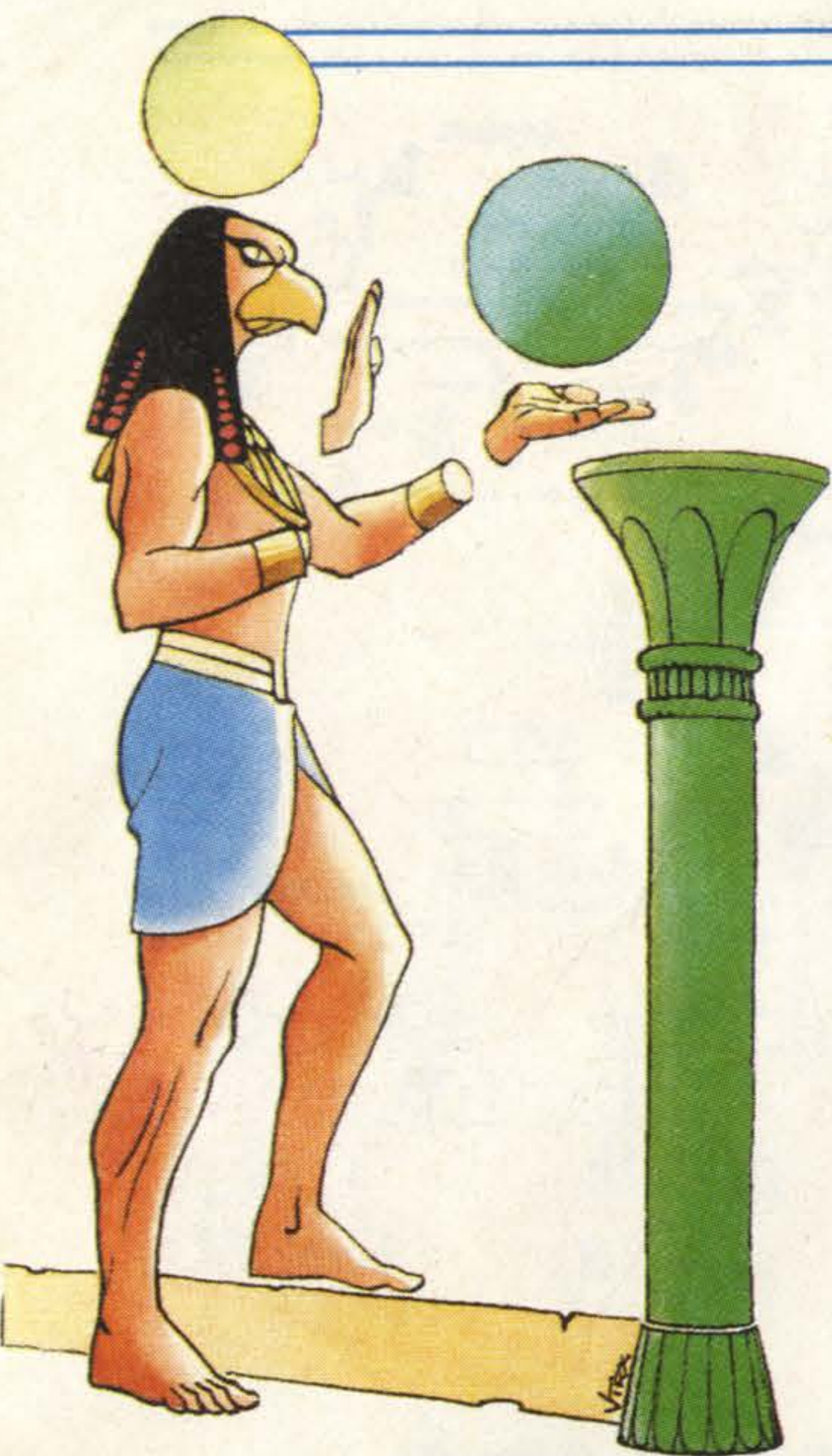
restre situata su un pianeta sperduto. Anche in questo caso la stazione non risponde più e gli ultimi messaggi ricevuti testimoniano il massacro degli umani. Sembrerebbe che un alieno non identificato abbia seminato qualcosa di molto simile a delle uova nei corridoi di questo immenso complesso.

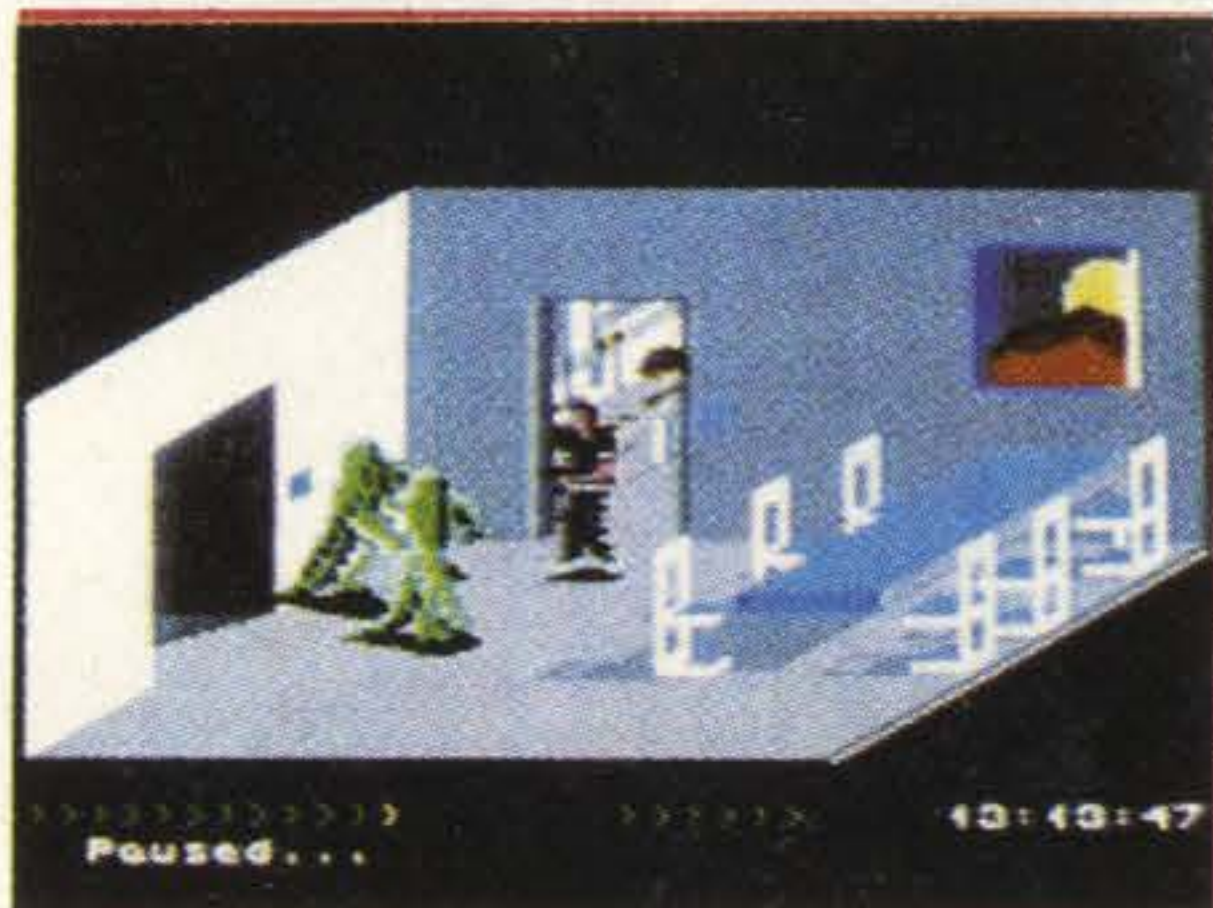
Come in *Project Firestart*, arrivate dalla terra per risolvere la situazione.

L'aspetto dei luoghi

La piramide di *Eye of Horus* si compone di quattro zone ciascuna composta una decina di sale. Passate facilmente da una zona all'altra, grazie a degli ascensori, ma, per farli funzionare, bisogna essere in possesso della chiave giusta.

La piramide di *Total Eclipse* è ancora più vasta e ritrovarcisi è un vero rompicapo. Le stanze sono numerosissime e si trovano su diversi livelli, il che non facilita le cose. Ci si deve impegnare al massimo per aprirsi un varco fino alla sommità della piramide. Non solo è indispensabile stabilire una mappa per tentare di orientarsi, ma è anche consigliabile annotare il minimo spostamento in ogni sala, in funzione dei tranelli che nascondono. In *Project Firestart* lo ship che esplorate comporta quattro livelli. Le numerose stanze sono collegate da interminabili corridoi. E per complicare ancora le cose, alcune parti di uno stesso livello non comunicano fra di loro. Per passare dall'una all'altra bisogna salire ad un altro livello, alla ricerca dell'ascensore che permette di accedervi. Non è facile reperire una piantina, e se voi non vi fidate che del vostro senso dell'orientamento, partite male. Stanze e corridoi sono abbastanza variate graficamente, il che è piacevole. La stazione sotterranea di *Infestation* è semplicemente immensa, così come il pianeta sul quale si passa un certo tempo alla ricerca dell'entrata del complesso. I diversi livelli sono collegati con ascensori, e delle navette vi permettono di passare da una zona all'altra. Gli appassionati di lunghe esplorazioni saranno soddisfatti perché dovranno veramente consumare le suole. E' indispensabile perlustrare ogni angolo della base, compresi i condotti di areazione, per ritrovare le uova.

Evitate le trappole e i guardiani

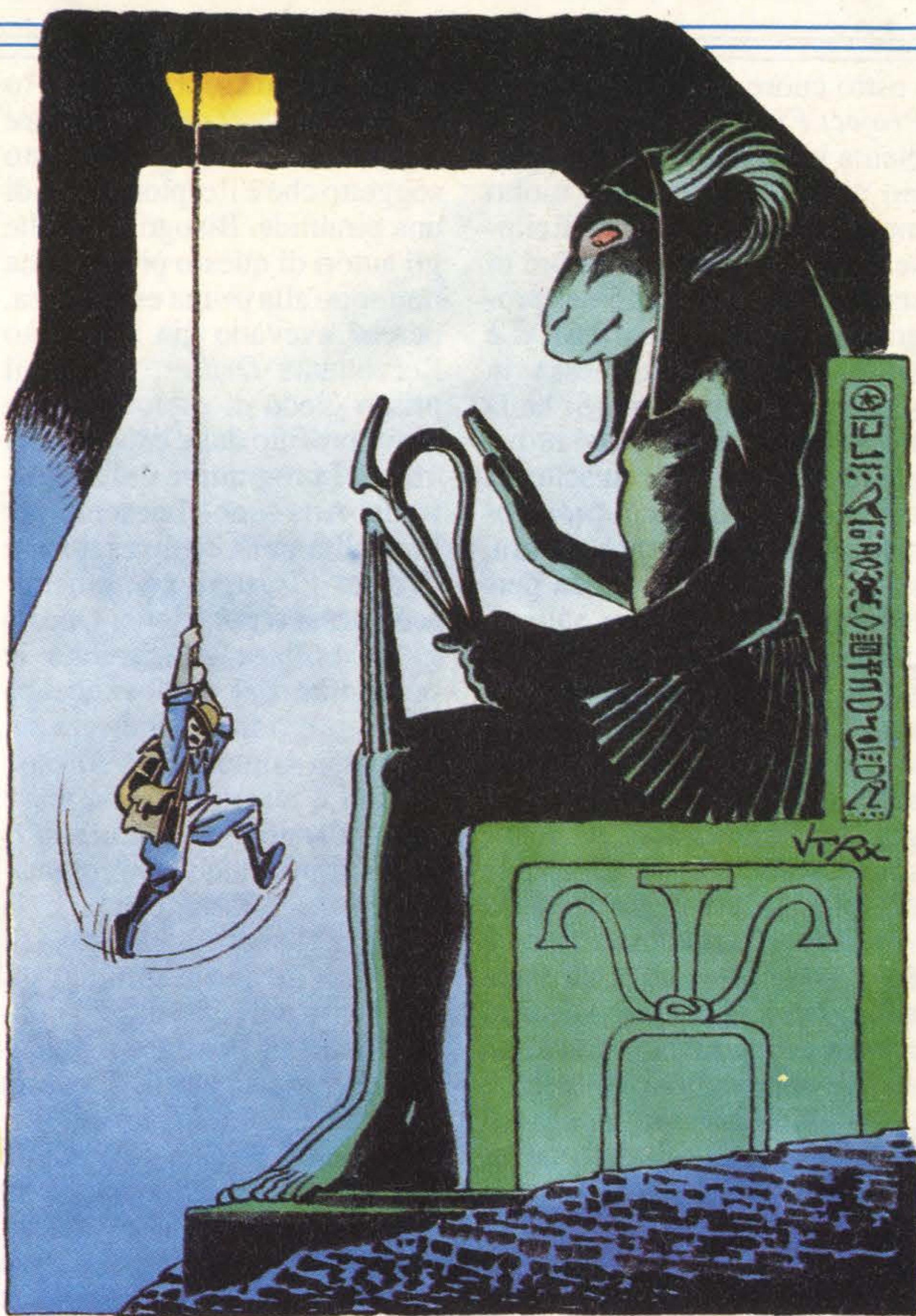
La piramide di *Eye of Horus* non cela alcuna trappola. Ma in ogni stanza ci sono guardiani che si gettano su di voi. Bisogna restare costantemente in guardia poiché alcuni geroglifici si animano e strane creature vi attaccano in formazioni serrate. Si raccomanda di trasformarsi in falchi prima di affrontarle. *Total Eclipse* presenta il caso inverso. Nella piramide non ci sono guardiani, ma in compenso è imbottita di trappole e trabocchetti di ogni tipo. Dei muri

si ergono davanti a voi, meccanismi infernali vi possono schiacciare o lanciare una lancia al vostro passaggio. Rischiate anche di morire stupidamente per una caduta. Alcune sale, in effetti, non hanno praticamente pavimento e, se non fate attenzione a dove mettete i piedi quando vi entrate, la caduta sarà fatale. Lo ship di *Project Firestart* non ha tranelli, ma si fanno frequentemente dei cattivi incontri alla svolta di un corridoio. Fin dall'inizio dell'esplorazione cadete su un cadavere e ne scoprirete molti altri in seguito. Infatti, le creature mostruose generate dai sapienti non si fanno scrupoli e vi ridurranno in polpette se vi lasciate sorprendere. Solitamente si spostano due per volta e spesso vi piombano addosso quando uscite da una sala, il che non lascia via di scampo. Non vi resta che sparare: se non siete abbastanza rapidi o se le vostre munizioni sono esaurite, è la fine. Presi dalla febbre dell'esplorazione, si ha la tendenza a rallentare la vigilanza. E' in quel momento che i mostri passano all'attacco, proprio come se attendessero il momento buono per sorprendervi. Nel complesso sotterraneo di *Infestation* nulla vi è risparmiato, in quanto cela contemporaneamente dei tranelli e dei guardiani. Ci sono fasci di raggi laser visibili grazie allo scanner ad infrarossi. Ma il pericolo viene anche dai due tipi di droidi che circolano nella base: le sentinelle prima di tutto curano certe stanze e si lanceranno all'attacco non appena vi scopriranno; i droidi di intrattenimento invece non vi attaccheranno, ma fate attenzione, il loro contatto è mortale in ragione del voltaggio che portano. Quanto alle uova, non sono mortali fino a quando non si schiudono, poiché è solo a questo pun to che emettono un gas velenoso. E poi c'è la madre aliena, che ha seminato le sue uova nella stazione. E' evidente che un incontro con lei rischia di non essere affatto piacevole.

I mostri di Project Firestart.

I guardiani di Infestation.

Avete il vostro equipaggiamento?

In *Eye of Horus* non disponete di alcun equipaggiamento all'inizio del gioco. Le vostre uniche carte sono la capacità di trasformarvi in falco e la possibilità di sparare sui vostri avversari. Per fortuna, praticamente in ogni stanza scoprirete un amuleto molto utile; esistono almeno diciannove tipi di amuleti, che conviene utilizzare solamente al momento opportuno. Calcolate bene il vostro colpo, poiché non potete trasportare che sette oggetti alla volta, comprese le chiavi di colore diverso che permettono di utilizzare gli ascensori. Il successo si basa su una buona strategia: dovrete tornare spesso sui vostri passi per portare a termine quest'avventura. L'esploratore di *Total Eclipse* dispone di quattro oggetti all'inizio del gioco: una pistola, un orologio che permette di controllare il tempo che resta per portare a termine la missione, una bussola molto utile in questo labirinto e una bottiglia d'acqua che gioca un ruolo determinante in questa avventura (è molto caldo in questa piramide, poiché morirete di sete se si esaurisce la riserva d'acqua). Questo esploratore ha decisamente dei problemi di salute: deve controlla-

Infestation: massimo realismo.

re anche il proprio ritmo cardiaco e riposarsi se questo si altera, altrimenti si rischia di mandare il cuore in fibrillazione. Durante l'esplorazione scoprirete dei tesori, degli amuleti che vi permettono di sbloccare certe porte e degli abbeveratoi, in cui potrete riempire le vostre borracce. Entrando nello ship di *Project Firestart* non disponete che di un fucile laser la cui energia è limitata. La priorità deve essere scoprire altri fucili. Potete trasportarne due per volta, sbrigatevi quindi per non rimanere senza munizioni al momento di un attacco. Una pistola a plasma si trova nella nave, così come delle cassette di pronto soccorso, che vi permetteranno di recuperare il livello di energia. E poi non esitate a perquisire i cadaveri. Ciò non sarà forse molto elegante, ma vi permetterà di fare delle scoperte interessanti. D'altra parte, otterrete informazioni utili consultando i terminali del computer ogni volta che lo potete fare. In *Infestation* l'equipaggiamento è il più sofisticato. Disponete di un casco e di una tuta che contiene la riserva di ossigeno ed una batteria. Non dimenticate che l'aria è irrespirabile in alcune zone della base. Dovrete mettere il casco ogni volta che penetrate in una nuova zona. Ma, siccome la vostra riserva di ossigeno è limitata, bisognerà accrescerla non appena possibile. Per contro, potete visualizzare numerosi dati indispensabili alla vostra sopravvivenza, come il livello di radioattività, l'analisi atmosferica, il vostro stato generale, ecc. Come arsenale, disponete di un fucile a ripetizione che dovrebbe permettervi di cavarvela in caso di aggressioni. Esplorando la base, troverete una bussola, uno scanner infrarosso, delle chiavi di cui si dovrà scoprire l'utilizzazione, così come qualche rara riserva di ossigeno. Questo lontano futuro fa onore alla tecnologia e voi sopravviverete solo se sarete in grado di usarla con parsimonia.

Ci credereste?

Il realismo non è certo il punto forte di *Eye of Horus*. Questo gioco non manca di interesse, ma la rappresentazione in 2D e la mancanza di varietà delle scene non stimolano affatto l'immaginazione. Ci si può lasciar prendere dal gioco dirigendo il proprio personaggio in questo labirinto, ma in nessun momento si ha l'impressione di esserci veramente.
Total Eclipse, invece, è del tutto convincente a questo livello. La rappresentazione dell'azione in 3D a superfici piene è particolarmente appropriata per questo tipo di gioco. La grafica non è straordinaria, ma che impressione di realismo! Vi dimenticherete che si tratta di un gioco... voi che siete all'interno della piramide! La grande innovazione di questo programma è la libertà di spostamento, così come la possibilità di alzare o abbassare la testa per guardare in alto o ai piedi. E' completamente riuscito dal lato estetico, un po' meno per quanto riguarda gli effetti sonori, che si limitano praticamente ai battiti del

vostro cuore.
Project Firestart pone un problema ben più delicato su questo piano. Il realismo è molto meno spinto che in Total Eclipse: non ci si crede... sembra di stare al cinema, come nei programmi della Lucasfilm! C'è tutto: una superba messa in scena, dei primi piani. Si ha la stessa impressione che si prova guardando un film riuscito in cui ci si identifica col protagonista. Inoltre la colonna sonora, molto efficace, sottolinea perfettamente i momenti salienti dell'azione. Come succede in *Total Eclipse*, *Infestation* presenta un realismo abbastanza straordinario. Fin dai primi secondi di gioco si prova una grande impressione di realismo, esplorando la superficie del pianeta ed il suono della vostra respirazione nel casco è davvero oppressivo. Una volta nella base, l'azione acquista ancora più realismo, grazie ad alcune innovazioni. Intanto è possibile manipolare gli oggetti che si scoprono nel corso dell'esplorazione. Mentre in tutti i soft di questo genere è impossibile vedere cosa c'è nella stanza successiva prima di esserci entrati, in *Infestation* questa è una realtà.

Realizzazione
La grafica di *Eye of Horus* è piacevole, ma le scene ci avrebbero guadagnato ad essere più curate. In effetti, le sale si assomigliano tutte ed il gioco diventa presto monotono. La colonna sonora non è particolarmente brillante sebbene, a dispetto di innegabili qualità, il gioco non offra un'atmosfera molto avvincente. *Total Eclipse* espleta molto meglio questo soggetto che è l'esplorazione di una piramide. Bisogna dire che gli autori di questo programma non sono alla prima esperienza, perché avevano già realizzato l'eccellente *Driller*, che fu il primo gioco di esplorazione a trarre profitto dalle capacità dei 16 bit. I programmi della Electronic Arts sono conosciuti per la qualità della realizzazione e *Project Firestart* non smentisce questa reputazione. Questo gioco utilizza al massimo le possibilità del C64 e occupa solo quattro facce di dischetto, cosa non comune. La finestra grafica è un po' piccola, ma i disegni sono di una gran finezza. L'animazione è irreprensibile, lo scrolling fluido e la colonna sonora invitante. Si cercherà invano il minimo difetto, visto che questo programma figura fra le migliori realizzazioni mai viste su questa macchina. L'elemento più seducente di *Project Firestart* è indiscutibilmente la messa in scena cinematografica dell'azione, che ne fa un programma unico nel genere. La Psygnosis non ha più l'abitudine di chiudere le sue realizzazioni e *Infestation* è un programma magnifico. L'animazione in 3D a superfici piene è della stessa specie di quella di *Total Eclipse* ed è difficile scindere i due programmi a questo livello. Si può tuttavia accordare una certa superiorità a *Infestation* per la ricchezza dei colori e la varietà delle scene. Dispiacerà invece l'impossibilità di guardare verso l'alto o il basso, come nell'altro gioco. La colonna sonora è tanto sobria quanto efficace ed è la sola che possa rivaleggiare con quella di *Project Firestart*. Il rumore della vostra respirazione quando portate il casco è una piccola meraviglia che, da sola, apporta una straordinaria atmosfera a questa esplorazione.

Total Eclipse: sobrio e nello stesso tempo efficace.

Sceneggiature da film per il valido Project Firestart.

In conclusione
I due migliori giochi d'esplorazione sono *Infestation* e *Total Eclipse* e non è possibile confrontarli. E' innegabile che l'animazione in 3D a superfici piene sia la tecnica che offre la maggior libertà in questo tipo di programma e che il realismo ci guadagna molto. Solo gli specialisti del genere potranno arrivare al termine di questi due programmi, a causa della complessità di certi enigmi e delle dimensioni del territorio da esplorare. Infine, la vostra scelta dovrà essere effettuata in funzione di ciò che più vi attira fra una piramide egizia ed una stazione spaziale del futuro. I fan specializzati saranno sedotti dalla ricchezza di questi due giochi, che figurano fra i più grandi successi del loro genere. Solo *Mercenary*, il grande precursore, offre una ricchezza di gioco equivalente, ma bisogna riconoscere che esso ha assorbito un non so che di vecchio a livello realizzazione. Quanto ai neofiti, preferiranno senza dubbio *Project Firestart*, un programma appassionante, pur essendo molto meno complesso ed in cui l'azione gioca un ruolo più importante. Esso offre un perfetto compromesso fra i giochi d'esplorazione e quelli arcade/adventure.
La lanterna di coda di questo confronto è indiscutibilmente *Eye of Horus*, perché benché sia abbastanza interessante, non può seriamente rivaleggiare coi concorrenti. Gli manca il realismo e l'atmosfera avvincente propria dei grandi giochi d'esplorazione. *Mad Max*

Sierra - Activision

Venerdì 14 giugno scorso, nei lussuosi locali di un Country Club a Reading (circa 100 miglia dal cuore di Londra), la Activision, che vende e publicizza i prodotti della grande compagnia americana Sierra, ha indetto una conferenza per la stampa europea al fine di lanciare la sua nuova collezione di soft che faranno il loro ingresso sul mercato il prossimo anno. E' stata anche un'occasione per Kirk Green, addetto alle pubbliche relazioni della compagnia, per dare un'occhiata ad altri affari interni avvenuti alla "casa madre" Sierra in California.

Il 1989 è stato un'altro anno di successo per la compagnia e la vendita dei suoi prodotti è cresciuta notevolmente. Di conseguenza è aumentato il numero di dipendenti direttamente provenienti da Hollywood, dove si trovano alcuni dei migliori artisti grafici ed esperti in animazione, oggi impiegati presso la Sierra. All'inizio del seminario ci è stato mostrato il primo prodotto Sierra in previsione delle nuove uscite e abbiamo potuto constatare i progressi ottenuti nella tecnica di presentazione che prima barcollava un po'. In America il PC regna sovrano quasi incontrastato e così la maggior parte dei progressi sono stati ottenuti su questa macchina. Confrontando i primi 10 mesi dell'89 allo stesso periodo dell'88 si rileva che le vendite di soft per PC sono cresciute dal 44 al 55%, mentre quelle per Amiga sono cresciute al 29%, un sostanziale incremento quindi anche se questa macchina rappresenta solo il 7% del mercato nazionale; Atari ST non è quasi presente. Di conseguenza, tutti i prodotti che usciranno sono per PC VGA 256 colori. Alcune delle nuove prestazioni grafiche ottenute, sono dovute all'uso di tecniche airbrush e di schermi hand-painted che avvicinano i soft sempre più al cartone animato. L'esperienza acquisita e gli esperti che lavorano per la Sierra sono i migliori che si possano trovare in America;

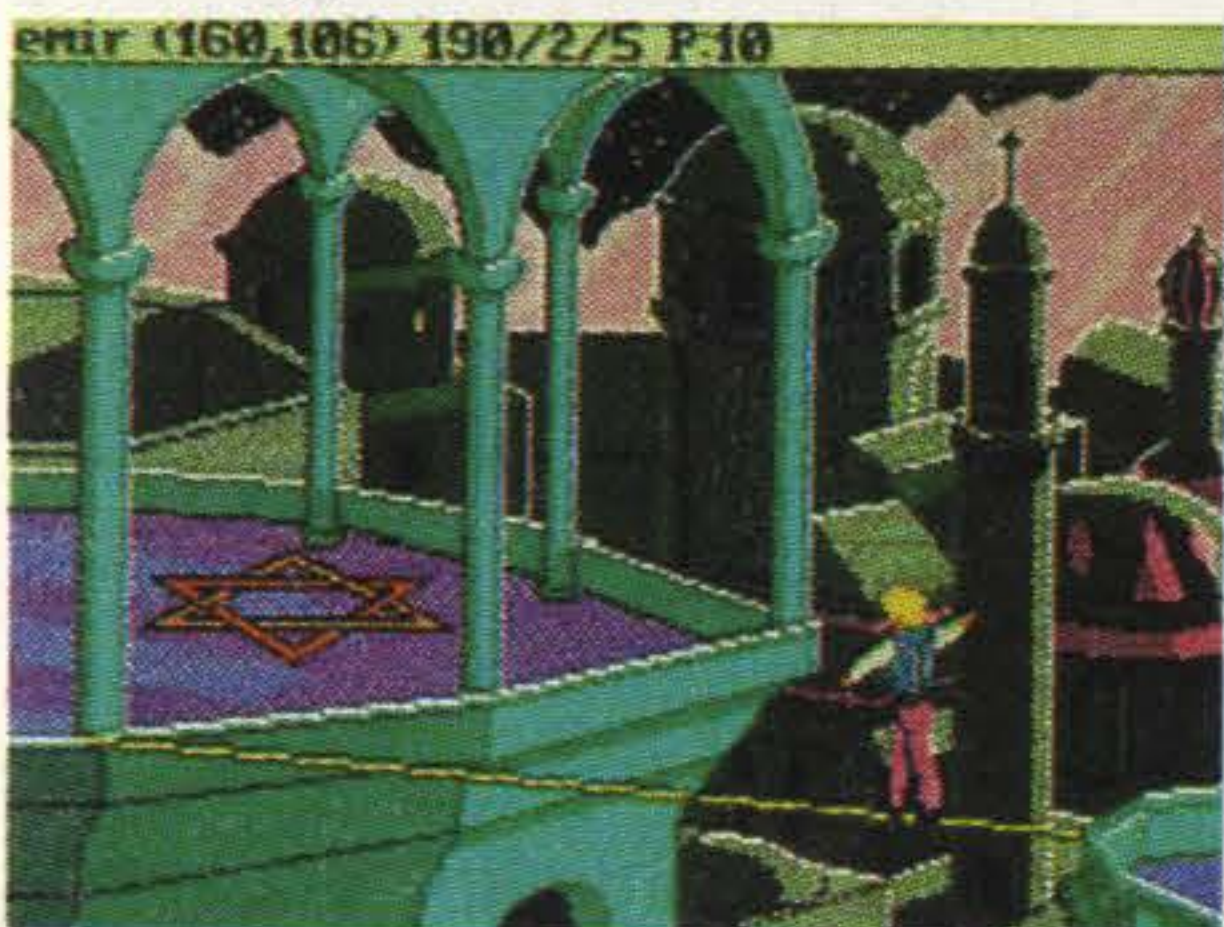
Mother Goose: grafica CD

alcuni di questi hanno lavorato per la televisione in serials comici, per riviste umoristiche mentre altri artisti sono stati selezionati nell'industria del cinema. Il prossimo passo sarà fatto in direzione del CD-ROM, nel quale 510 Mb di data possono essere stoccati ed eseguiti in pochi secondi.
Ci è stato mostrato il primo soft per CD-ROM che rivela un grafica superba, interazione tra giocatore e computer e ben 10 ore di voci registrate su questo eccezionale ROM Disk! Questo programma per bambini tutto cantato, dal titolo di *Mother Goose*, ha come caratteristica principale il fatto che un'opzione traduce le istruzioni del gioco in una delle tante lingue previste nel gioco (quindi niente più bisogno di un corso accelerato di giapponese!). La Sierra venderà negli Stati Uniti, una confezione contenente un drive per CD-ROM con convertitore digitale audio a circa 700$. I vecchi giochi Sierra saranno molto più cari poiché la maggior parte verrà anche convertita per CD! Durante i prossimi 12 mesi, la Sierra e la compagnia giapponese lanceranno sul loro mercato un nuovo prodotto ogni sei settimane per i possessori di macchine 16 bit. Anche se tutti i programmi in vista sono per il VGA 256, i possessori di Amiga possono star certi che un po' di attenzione in più sarà prestata, in un prossimo futuro, alla loro macchina. Una lieve digressione per la compagnia sarà *Deeping Up With The Jones*, un adventure totalmente nuovo caratterizzato dal lato ambizione e competizione nell'ottenere il meglio dalla vita. Lo scopo del gioco è quello di riprodurre i fatti della vita quotidiana cercando di vivere nei panni di Jones. Trovare un lavoro, anda-

Uno degli scenari di Mother Goose

Il futuristico Rise of The Dragon

re a scuola, investire, andare a far spese e pianificare il budget familiare, pagare i conti e prendere in rassegna tutti gli aspetti odierni della vita, anche quelli più noiosi, sarà l'obiettivo del gioco! Questo game vi coinvolgerà molto, poiché i giocatori visiteranno i luoghi e parleranno con veri attori che sono stati realizzati usando immagini digitalizzate. Dovete cercare di dare il meglio di voi stessi. Il divertimento e la ricchezza sono tutte e due componenti da tenere sempre presenti e costituiscono l'obiettivo primario e la vostra ragione di vita. Potrete arrivarci accumulando esperienza. Ecco ora qualche gioco presentato alla conferenza.

Hero's Quest II - Trial By Fire, è la continuazione di Hero's Quest. Questo è stato l'eroe più popolare tra i giochi made in Sierra, a dimostrarlo stà il fatto che sono state vendute 100 mila copie di questo soft in soli sei mesi dalla sua uscita. Questo è il secondo game di una serie di quattro episodi ed è un adventure permeato dall'atmosfera un po' incantata delle notti arabe. Viaggerete in due Paesi, uno buono e uno cattivo. Questo game miscela sapientemente il meglio del soft di ruolo e adventure. Tra le nuove caratteristiche è incluso un sofisticato sistema di combattimento sviluppo e interazione tra i personaggi molto più complessa che in altri soft del genere ed i luoghi in cui si svolge la ricerca sono più vasti e molto più animati. Il giocatore può scegliere fra tre personaggi : potrà rivestire i panni di guerriero, mago

Ancora più bella la saga di Kings Quest V

o ladro, ognuno dei quali con un approccio al game diverso. Il player potrà anche creare un eroe improvvisato, prendendolo dal primo episodio e inserendo il vecchio eroe in questa seconda ricerca. Multiple soluzioni di gioco e diversi obiettivi, fanno di Hero's Quest II un gioco formidabile. Possiamo dire che è una via di mezzo tra un Dungeon & Dragons e un adventure senza però rivelare il lato un po' troppo "serioso" del D&D.

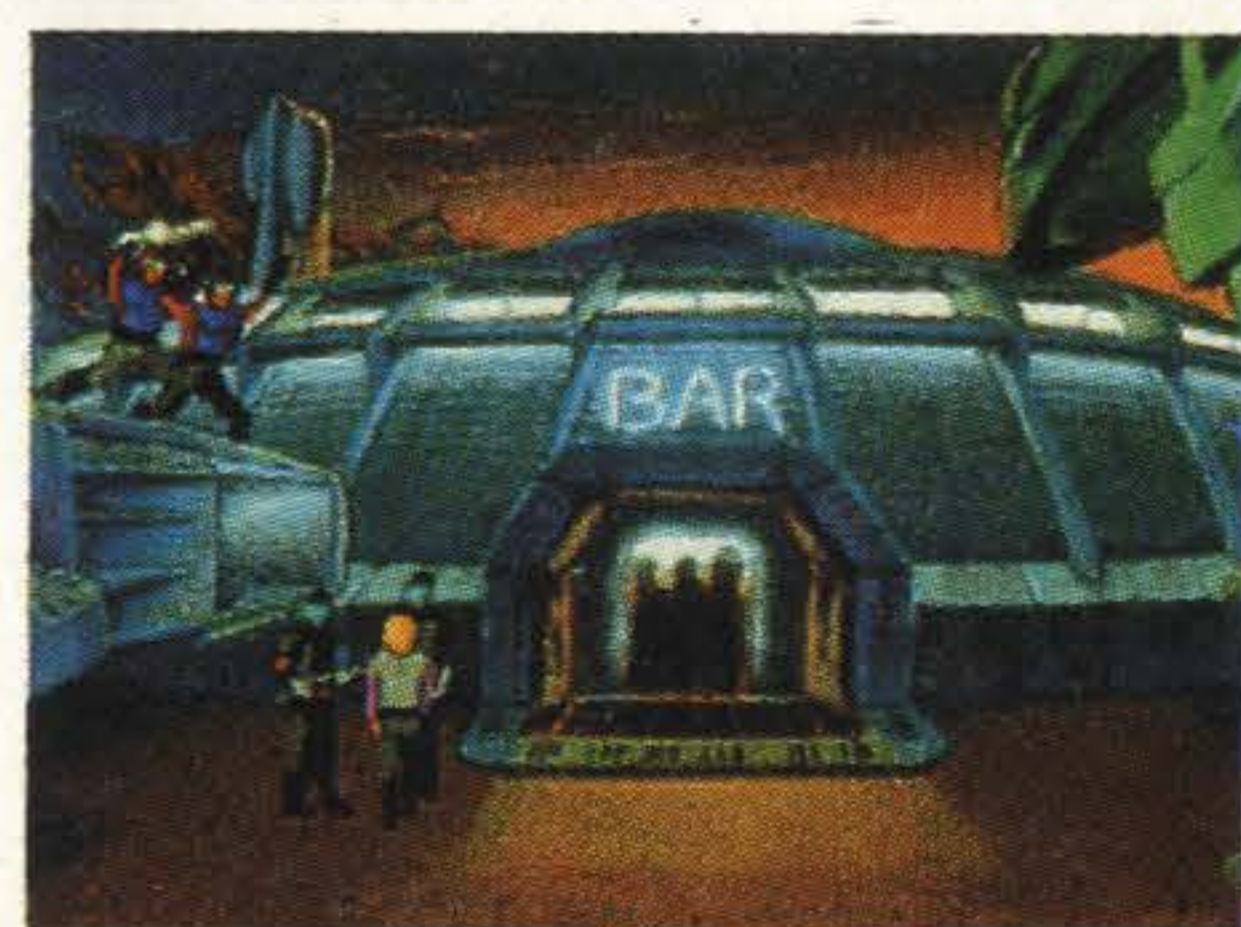
Kings Quest V, è l'ultimo episodio di una saga epica e come conclusione di questa telenovela possiamo dire che non potrebbe essere migliore. La serie di Kings Quest è, con 1.500.000 copie, quella più venduta dalla Sierra. Kings Quest V sarà il primo soft a far uso delle nuove tecnologie cinematografiche Sierra, dotato delle sofisticate tecniche di animazione Hollywoodiane. Il game sarà come un film interattivo, sicuramente un metodo molto originale per por fine a questa saga. Per questo soft sono state impiegate 10 persone, dal designer, programmatore, animatore esperto, ai migliori musicisti! Non c'è che dire, questo soft sarà sicuramente una gioia per i nostri occhi!

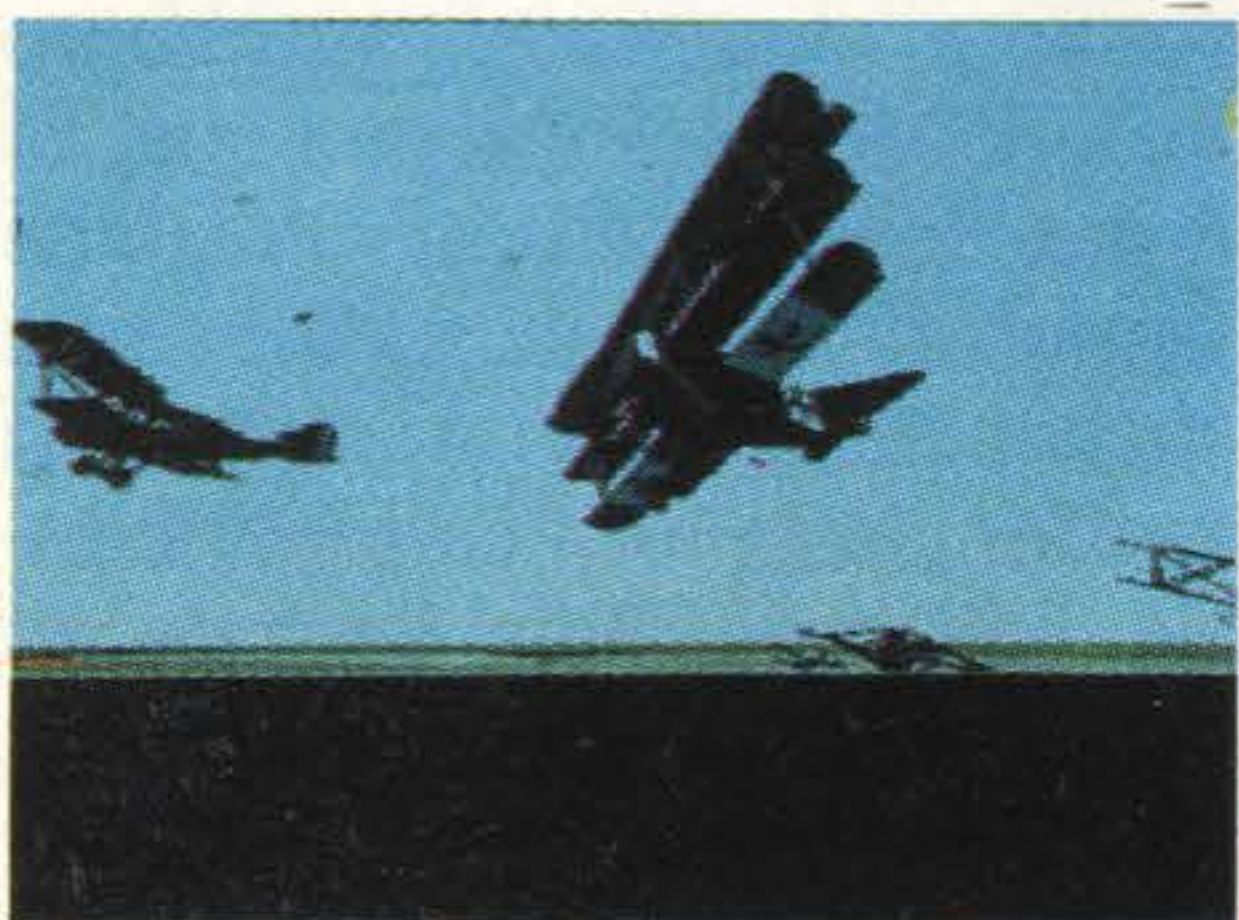
Firehawk - Texder, la seconda avventura continua quattro anni dopo. Un piccolo film animato presenta il gioco. Un'invasione di alieni assetati di sangue minaccia la Terra. I giocatori di Texder svolgeranno le loro battaglie aeree durante nove missioni diverse, più una di allenamento. Questo gioco giapponese piacerà sicuramente ai fan dell'arcade a cui spesso piace molto la vista del sangue. Undici musiche diverse aumenteranno ancor più il piacere di giocare. L'amore dei giapponesi per i giochi arcade non è secondo a nessuno ed essi assicurano qualità sempre nuove a tutti i loro prodotti. E la collaborazione tra gli States e il Giappone assicurerà un prezzo molto interessante.

Oil Wells è uno dei più recenti giochi arcade della Sierra in cui programmatori e artisti si sono impegnati molto al fine di apportare sempre ulteriori innovazioni. I geologi hanno localizzato uno dei più vasti giacimenti di petrolio nel Nord America, e più precisamente a casa vostra. Mentre tentate di perforare i vostri terreni per cercare "l'oro nero", un invidioso re del petrolio farà di tutto per mettervi i classici "bastoni tra le ruote". Per far ciò installerà delle mine e userà anche degli "Oozies", piccole e orribili creature a cui piacciono molto i cavi della vostra perforatrice e che vi daranno parecchio filo da torcere. Lo scopo del gioco è quello di perforare con successo i pozzi prima che

Magica atmosfera orientale in Hero's Quest II!

Grafica di sogno per Firehawk che ripropone i soliti alieni...

Space Quest IV vi propone un'avventura interessante

la concorrenza riesca a sabotare le vostre operazioni.
Space Quest IV, sarà probabilmente l'ultimo di una lunga serie dall'omonimo titolo. Vi ritroverete calati nei panni di un poliziotto che rischia di essere assassinato per aver fatto qualcosa che accadrà in futuro, quindi i suoi assassini arriveranno dal suo futuro (tipo Terminator, ricordate?). Che discorso contorto... Se siete confusi da questa ridicola avventura spaziale, ringraziate la Sierra. Una misteriosa banda di ribelli vi verrà in aiuto così come i *Letex Babes di Estros.* La musica è stata creata da un membro del complesso rock Supertramp... e non so più cosa dirvi! L'ultima serie di soft presentati è quella della Dynamix che ha sviluppato giochi per la Electronic Arts, Activision e tutti i giganti del software. Circa un anno fa, la Sierra ha ottenuto i diritti di alcuni dei suoi giochi, completamente diversi dai loro prodotti abitudinari, che includono simulazioni di elicottero in 3D mai trattati prima nel genere. Confrontati con i prodotti Micropose non sono superiori allo standard ma la compagnia ha scelto la giusta filosofia per il futuro. La Dynamix pecca in alcune aree e così il miglior modo di affrontare la situazione e di progredire per la Sierra è comprare la Dynamix ed usare al meglio le sue specializzazioni. Otto prodotti sono previsti per quest'anno e lo scopo della Sierra è basato sulla qualità, non sulla quantità e la speranza è che la Dynamix diventi la "Rolls Royce" dell'industria del software.

Red Baron accentua al massimo la sensazione di realismo!

L'innovativo Hearth of China

Red Baron è una simulazione di combattimento aereo ambientato durante la Prima Guerra Mondiale. L'ambientazione è autentica, ricrea non solo l'atmosfera che permeava i combattimenti aerei, ma cerca anche di simulare le sfaccettature meccaniche di questi primi mezzi volanti. Ogni aereo presente, che sia francese, tedesco o inglese, richiederà le medesime tecniche di volo, come accade nella vita reale. I voli notturni saranno opzionali e per avere successo, dovrete scegliere l'aereo adatto ad ogni situazione. Prestate molta attenzione ai dettagli poiché verranno riprodotte fedelmente tutte le situazioni di 80 anni fa, sul monitor del vostro computer!
Rise of the Dragon, è un adventure futuristico provvisto dei classici e immancabili puzzle da risolvere. Il nostro eroe viaggia attraverso città ben farcite di forze diaboliche e cercherà di districarsi durante la notte scoprendo i pericolosi misteri che lo circondano. Usando un'interfaccia, questo game vi permette di esplorare in tempo reale il paesaggio, raccogliendo e usando gli oggetti, conversare con chi incontrate, risolvere intricati puzzle a dare battaglia in numerose sequenze arcade. Invece della normale prospettiva in prima persona del gioco, lo vedrete al di fuori, in terza persona.
Heart of China è un'altro adventure ambientato nella Cina del 1930. L'eroe di turno è stato incaricato di ritrovare Kate Lomax, il figlio di un ricchissimo magnate americano che è stato rapito. Intercambiare il ruolo tra tre personaggi è una delle caratteristiche innovative di questo soft. Interamente gestito tramite mouse, l'azione cinematica ed interattiva, così come la risoluzione dei puzzle, vi renderanno la vita difficile.
A10 Tank Killer, è una simulazione di combattimento che vi vedrà ai comandi di un aereo indistruttibile e dalla potenza devastante tra i migliori mai visti, l'A10 Thunderbolt 2. L'azione è buona e veloce, soprattutto mentre volate radente sui terreni di battaglia, abbattendo i tank nemici con il vostro cannone da 30 mm. Sono previste 7 differenti missioni più di 20 veicoli nemici e bonus tutti riprodotti con gloriosi colori. La magia del volo è molto più realistica che in qualsiasi altro simulatore già presente sul mercato, e questo è rimarchevole! Per finire, non potevamo non menzionare il seguito di Leisure Larry. *Larry IV* apparirà sul mercato a Natale. Larry è diventato come un culto in America e in Europa per cui, al momento, sono in corso negoziazioni tra due magnati del cinema, Warner Brothers e i produttori di Batman the Movie per ottenere i diritti di portare il nostro eroe su pellicola. Altre voci di corridoio dicono che potrebbe anche nascere una serie televisiva basata sulle avventure di questo personaggio. Un libro trattante le avventure di *Leisure Suit Larry* sarà venduto il prossimo anno. Se vi ritenete in grado di impersonare in qualità di protagonista il nostro caro Larry, contattate la Sierra in California e non dimenticate di menzionare dove avete letto le più recenti informazioni riguardanti questo argomento. Ora non ho più niente da dirvi e penso proprio che me ne andrò dritto, dritto a casa a giocare con l'ultimo soft Sierra: *Kings Quest IV*!

By Derek De La Fuente British Correspondent

AMSTRAD ATTACCA...

Come promessovi il numero scorso ecco l'articolo completo sulle novità Amstrad presentate al CNIT a Parigi lo scorso giugno.

Roland Perry, che i giovanissimi certo conoscono per aver legato il suo nome a un videogame di successo come *Roland on the Ropes* e ad altri hit famosi, ha avuto un ruolo di primo piano nello sviluppo della nuova gamma Amstrad Plus. Entrato a far parte dell'Amstrad nell'83, va a lui il merito di aver guidato anche il progetto del primo home computer Amstrad, il CPC 464, presentato nella Great Hall di Westminster School a Londra nel 1984.

Nel suo intervento al centro CNIT di Parigi, all'anteprima stampa della nuova gamma Amstrad, Roland Perry ha potuto chiarire quali e quante sostanziali innovazioni sono contenute nei nuovi prodotti rispetto ai modelli CPC 464 e 6128 già affermati. La gamma Plus si innesta sui punti di forza dei modelli originali home-computer di uso generale, adatti per una vasta fascia di applicazioni, dal gioco all'elaborazione dei testi, dall'educazione alle funzioni commerciali non troppo complicate... Il successo che hanno avuto i precedenti modelli 464 e 6128 ha fatto anche aumentare il software disponibile; le nuove macchine nascono con l'obiettivo di salvaguardare tutta la libreria di programmi esistente sul mercato e presso gli utenti dei CPC. Ma nello stesso tempo consentono di passare ai vantaggi ed ai *plus* del software in cartucce ROM. Con la gamma Plus gli utenti Amstrad potranno disporre di due macchine in una. Un computer che eseguirà la vasta libreria di software già disponibile per il 464 e il 6128 e una console videogame affiancata su cui gireranno tutte le più recenti offerte delle software house. Chi vuole semplicemente usare i giochi in cartucce ROM, può invece prendere l'AMSTRAD GX4000.

Tutte e tre le nuove macchine hanno alloggiamenti appositi per le cartucce videogiochi ad alta capacità con caricamento istantaneo al contrario delle macchine precedenti non avevano un hardware dedicato esclusivamente all'implementazione di software per videogames. 16K RAM erano organizzati per i modi di grafica bit mapped con 2, 4 o 16 colori da una tavolozza di 27. La musica e gli effetti erano prodotti da un chip sonoro a 3 canali alimentato dal software. Per offrire con la serie *Plus* un più alto livello di colore, movimento e suono, di quanto offra la concorrenza, occorreva dare al programmatore di videogiochi un po' di assistenza hardware. Tenendo presente questo, Amstrad ha chiesto ai più grossi programmatori di games quali funzioni hardware avrebbero voluto vedere implementate. Si è cambiato metodo! Anziché imporre semplicemente una macchina ai programmatori, si è ottenuta la loro collaborazione per progettare la miglior macchina possibile. I programmatori si sono trovati perfettamente d'accordo sull'impor-

Il nuovo home computer Amstrad CPC 464 Plus

tanza di potersi liberare dalle lungaggini di una programmazione ripetitiva, ostacolo facilmente superabile con un hardware dedicato. La nuova gamma risponde proprio a questi requisiti; si è realizzato un computer a 8 bit che dà quasi la stessa potenza di elaborazione di un modello a 16 bit. Una parte dell'hardware inserito nella gamma *Plus* è orientata a elaborare grafica e suono, così da liberare il computer nella gestione della grafica. Un'altra importante innovazione nella nuova gamma, è il complesso chip customizzato da 18.000 gate, con 2 Kbyte di memoria su chip, che permette alla macchina di fornire nuove funzioni.

Il nuovo hardware di generazione del suono può usare tre canali audio da tre speciali programmi in memoria senza intervento della CPU, offrendo un autentico multitasking audio/grafico.

Il generatore audio viene alimentato da un controllore dedicato DMA e un semplice linguaggio di comando implementa la generazione delle note, la fasatura e i cicli ripetuti.

L'hardware grafico addizionale ha aggiunto parecchie altre nuove funzioni alla macchina. Per esempio, ci sono 16 sprite ciascuno con 16x16 pixel e ogni sprite può essere ingrandito di 2 o 4 volte. La dimensione degli prite e i colori sono indipendenti dal modo e dal numero di colori della tavolozza dello schermo principale. Questo aumenta effettivamente il numero massimo di colori presenti contemporaneamente sullo schermo fino a trentadue, da una tavolozza totale di più di quattromila colori. Gli sprite implementano completamente la sovrapposizione dell'hardware e la trasparenza, ma il rilevamento delle collisioni continua ad essere trattato dal software. Lo schermo può essere fatto scorrere pixel per pixel sia verticalmente che orizzontalmente, dando un panning scorrevole e senza sforzo dell'azione dei giochi. Questo rappresenta un miglioramento marcato rispetto ai modelli originali di CPC, quando lo scorrimento era possibile solo in passi della dimensione di un carattere, altrimenti tutti i 16 K di RAM video dovevano essere riscritti dal software.

E' stato sviluppato anche un interrupt di linea di digitalizzazione programmabile che può essere usato anche per variare le informazioni della tavolozza, del modo e degli sprite a metà della visualizzazione di un quadro e che crea l'illusione di un numero maggiore di colori, di sprites e persino un modo di schermo diviso.

La gamma *Plus* è stata provvista di un'ulteriore raffinatezza

Amstrad CPC 6128 Plus è dotato di disc drive

La console Amstrad GX4000

tecnica, cioè uno schermo diviso come hardware, con ciascuna sezione dello schermo derivata da distinti blocchi della RAM video. La somma di queste funzioni consente di eseguire videogiochi complessi come Burnin' Rubber, con effetti video e audio molto più sofisticati di quelli implementati nelle altre macchine a 8 bit.
Le console GX4000 destinate ai mercati inglese, italiano e spagnolo hanno una speciale frequenza di clock che assicura un'immagine di alta qualità anche quando i dispositivi vengono collegati a un normale apparecchio televisivo, attraverso il modulatore incorporato. Tutte le unità includono anche una presa Peritel/Scart per TV francesi e simili. La qualità di immagine dei monitor forniti con il 464 Plus e 6128 Plus è stata migliorata e così pure la riproduzione musicale. Ridisegnati radicalmente i monitor monocromatici da 12" e a colori da 14", entrambi con altoparlanti stereo incorporati che migliorano notevolmente la resa sonora del sistema.
Tutti i modelli presentano una porta joystick analogica più, due porte joystick/paddle. Tutte e tre le macchine vengono fornite con il videogioco *Burnin' Rubber* su cassetta ROM. La stessa cassetta comprende il BASIC e il firmware originale Amstrad se fornita con i 464 Plus o 6128 Plus. Il 6128 viene comprende anche il CP/M Plus della Digital Research su disco.
A.C.

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE TECNICHE

	GX4000	464 Plus	6128 Plus
Processore	Z80A	Z80A	Z80A
Memoria	64 K	64 K	128 K
Configuraz.	Cartuccia ROM	Cassetta e cartuccia ROM	Disco da 3" e cart. ROM
Colori	32 da 4096	32 da 4096	32 da 4096
Sprite	16	16	16
Audio	Stereo ASG	Stereo ASG	St. ASG
Porte Joystick			
digitali	2	2	2
analogiche	1	1	1
Uscita video	Modulatore incorporato RGB Sync Composito (solo UK, Sp, It). Presa Peritel/Scart	RGB Sync Composito	RGB Sync Composito
Monitor	Monocromatico b/n da 12" Color da 14"	Monocrom. b/n da 12" Color da 14"	Monocrom. b/n da 12" Color da 14"

Anteprima

Tarot

AMIGA

Tarot è diverso da qualunque altro gioco che avete visto fin'ora. Il solo confronto possibile è con qualche fantastico effetto grafico nello stile "Weird Dreams", ma Tarot, scoprirete, offre molto di più, perché propone anche un solido gioco, sebbene ci possano volere giorni per esplorare il vasto territorio e inizare a comprendere la trama di stampo buddista: non sarà davvero tempo perso.

L'effetto grafico è perfettamente e angosciantemente riuscito...

Microillusions/Software Business.

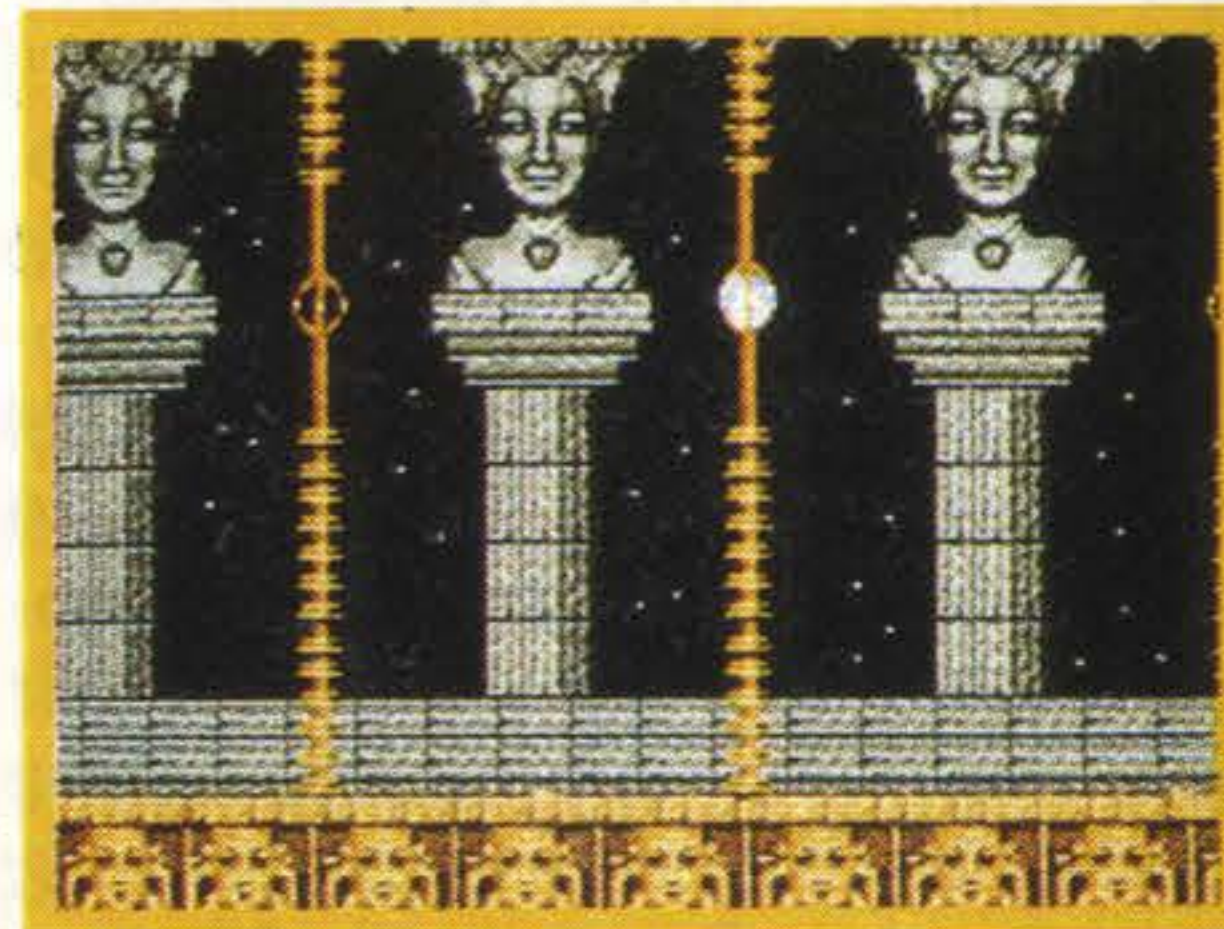
Non solo offre una grafica splendida, ma con i suoi 16 piani di scrolling sullo schermo vi lascia addirittura senza fiato. Tarot è senza tempo e dà la sensazione di essere senza fine, come se voi vagaste in una molteplicità di differenti mondi (tutti i paesaggi si muovono in parallasse). I vostri movimenti sono senza limiti, potete muovervi in avanti, all'indietro, su e giù. Sebbene molte caratteristiche del paesaggio appaiano naturali, esse possono casualmente trasformarsi nelle apparizioni più incredibili. Guardate le immense facce dei monoliti che diventano vive, l'animazione è incantevole. Mentre viaggiate sarete racchiusi in una piccola sfera, a meno che non vi siate già materializzati sotto forma di un'altra creatura. Manovrando questa bolla attraverso i molti passaggi scoprite le situazioni più inattese. Campare non è facile quando ad un certo punto il sangue schizza verso la bolla e dovete evitarlo nascondendovi. Le sequenze sfidano la legge di gravità e così la vita non è affatto facile. E' meglio che non vi trasformiate in ranocchio se non volete essere preda degli uccelli che svolazzano in giro. Con i suoi numerosi sottogiochi, la maggior parte dei quali richiedono un'azione evasiva, Tarot propone un game di apprendimento ed esperienza: non "potete" mai morire! Durante la progressione del gioco, incontrate situazioni e personaggi che leggono le carte e potrete, a vostra volta, diventare indovini. C'è naturalmente un semplice schema logico, ma può essere compreso solo avventurandosi nella complessità di questo vasto labirinto contorto. A rendere questo strano game ancora più interessante, ogni partita non sarà mai uguale alle precedenti. L'atteggiamento che assumete durante la progressione del gioco, ne influenza direttamente lo svolgimento. Prenderete coscienza di aspetti della vostra personalità ignorati prima di Tarot.

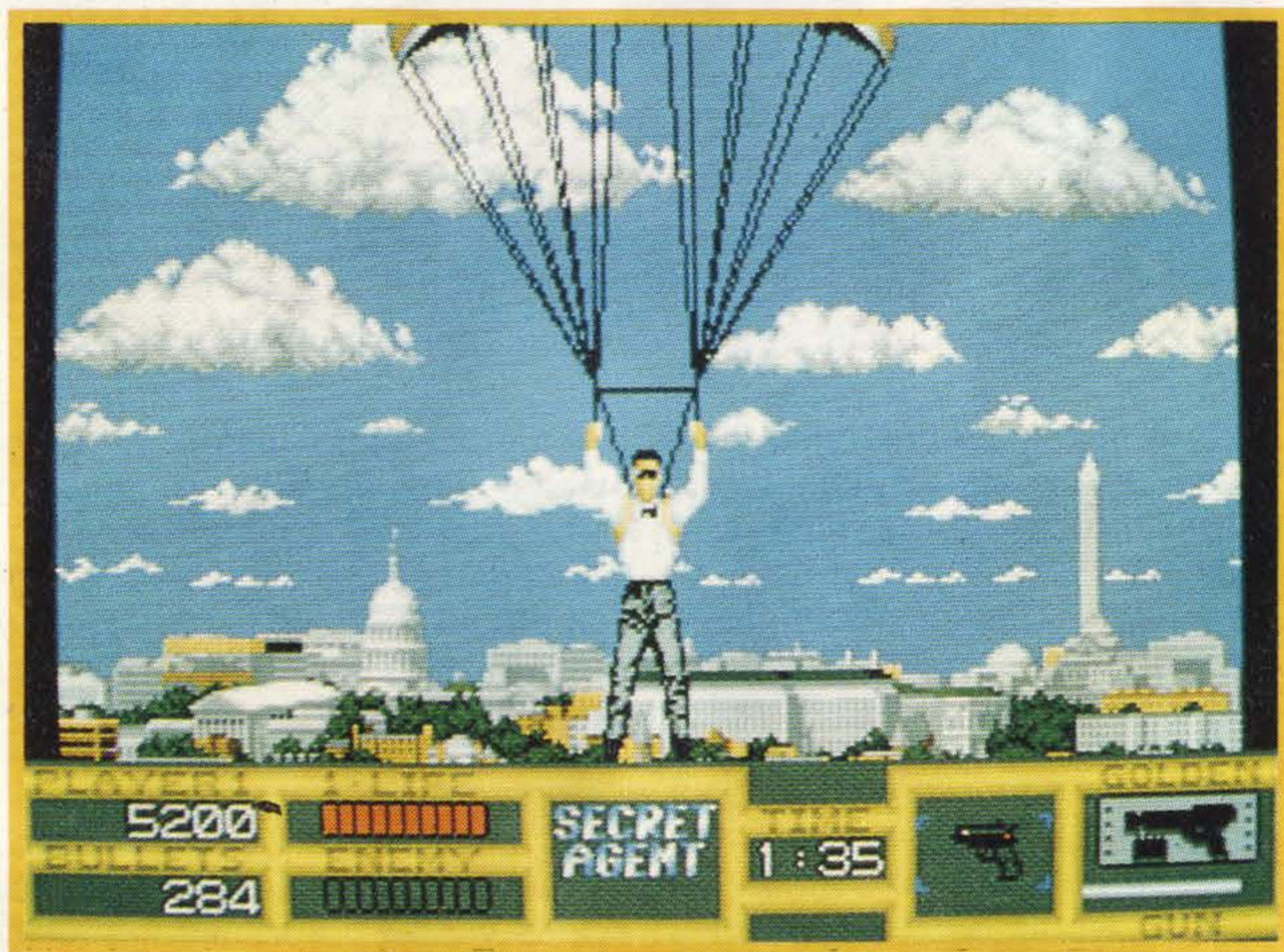
Ci vorrà molto impegno per raggiungere l'ultima fase di gioco, che si compone in tutto di 3 dischetti; può essere di immediata comprensione o richiedere da parte vostra molta attenzione, soprattutto se non avete familiarità con i tarocchi.

Tarot è un capolavoro, con grafica ideata da Jim Bradley, che nel passato si è occupato di grafica computerizzata per le reti televisive private. Il programmatore, Andy Walrond,

Un gioco che offre sensazioni forti!

Immagini da "piacevole" incubo...

... per vivere intense ore di gioco!

diverrà presto famoso per questo soft. Nessun superlativo riesce a rendere giustizia a questo gioco e le sequenze surreali ed oniriche vi terranno incollati al monitor per lungo tempo. Il programma avrà probabilmente parecchie aggiunte quando sarà completato e si sta lavorando ad un modo multigiocatore, che prevede fino a 5 partecipanti o forse più.
L'immaginazione è il solo limite che può darvi questo soft, che per grafica ed animazione non è secondo a nessuno. Una volta entrati nel paesaggio da sogno di Tarot vi ritroverete in un mondo di fantastico mai visto su Amiga. Il punteggio è parte essenziale del programma e la musica è davvero eccellente.
Tarot è stato presentato in anteprima ad Earls Court, Londra, dal 13 al 17 settembre, allo stand della Microillusions/Software Business. Noi, da parte nostra, attendiamo con impazienza di poter testare questo soft quando avrà raggiunto la sua completezza.

By Derek De La Fuente
British Correspondent

Wahooo! Missione compiuta e atterraggio perfetto...

Sly Spy Secret Agent

AMIGA - ATARI ST - PC - C64

Per ora abbiamo potuto ammirare solo il demo su Amiga, se il "buon giorno" si vede dal mattino non c'è dubbio... la giornata sarà "splendida"!

Ocean
La fantasia spionistica della Data East arriva su tutti i tipi di computer! Nove livelli tutta azione con brividi e spargimenti di sangue che divertono un sacco. Il vostro compito come agente speciale è di liberare una nazione oppressa dal duro regime del "Consiglio per la Dominazione del Mondo". Cominciate la vostra missione su un aereo per poi lanciarvi all'esterno dove siete rapidamente circondati da un gruppo di terroristi. Mentre scendete verso il suolo dovete non solo controllare l'agente scansando i nemici, ma anche, armati di fucile, sparare contro di loro all'impazzata. Se riuscite a sopravvivere, il vostro paracadute si apre e sullo schermo compaiono le istruzioni per la missione successiva. Il prossimo appuntamento vi porta ancora una volta ad affrontare gruppi di guerriglieri che, come è facile intuire, scaricano su di voi le loro armi, nonché cani rabbiosi che si muovono in modo imprevedibile. Mentre guizzate lungo il passaggio pedonale oltre la statua di Lincoln l'azione continua senza tregua con sciami di soldati armati di fucile che vi sbarrano la strada. E' necessario colpire rapidamente e con precisione, perché se venite colpiti troppe volte la vostra energia diminuisce fino ad esaurirsi e perdete immancabilmente una vita. Se superate questo livello vi trovate a pilotare una potente moto all'inseguimento di una berlina nera. Mentre attraversate la città altri motociclisti colgono l'occasione per sfidarvi, per cui la lotta sarà ancora più impegnativa. Dei tipi con zaini-jet si librano (neanche fossero libellule!) proprio sulla strada e voi dovete, impennandovi con la moto, piombargli direttamente addosso. Quando vi avvicinate alla berlina nera, il finestrino dell'auto si apre e ne spunta improvvisamente un bazooka pronto a sputare la sua carica mortale contro di voi. Mentre sparano dovete cercare di colpire l'auto e questo per un numero di volte ben preciso: finalmente, avrete l'immensa soddisfazione di vederla esplodere! L'azione è non-stop ed il luogo dove siete in seguito chiamati è il porto dove dovete ingaggiare una guerra sottomarina. Sly Spy continua con la sua trama tutta azione e se vi piace vedervi nei panni di un "moderno" 007 dovete proprio provarlo. (Disponibile mentre leggete queste righe in tutte le versioni). Il test effettuato è sulla versione Amiga.

By Derek De La Fuente
British Correspondent

The Gold of the Aztecs

AMIGA - ATARI ST - PC - C64

L'oro ha da sempre dato vita a una passione irrefrenabile, mala morte vi sta aspettando...

US Gold
US Gold, un nome una garanzia: Knights of The Crystallion, E-Motion e Rotox sono solo alcuni dei più recenti successi. Quest'ultimo soft, The Gold of The Aztecs, esce con etichetta Kinetica, una compagnia nata da un ex-designer della Psygnosis, Dave Lawson, ed utilizza un unico sistema di sviluppo che richiede 26 megabyte di memoria e dischetti 2-3 1/2 pollici. Gli ostacoli della vostra avventura possono essere superati risolvendo puzzle rompicapo, facendo giochi di abilità con il joystick e controllando il destino del vostro eroe che è composto da 1500 fotogrammi di animazione, per un totale di 9000 in tutto il gioco. Ottanta schermi di trucchi e trappole che vi toglieranno ogni energia, poiché l'azione non si ferma mai e sempre nuove sorprese vi aspettano in ogni emozionante schermo.

A.C.

Strani mostri popolano questo universo irto di pericoli!

Murder

AMIGA - ATARI ST - PC - C64

Un omicidio... chi è il colpevole?

US Gold
I misteriosi omicidi hanno sempre avuto un fascino morboso per la gente. Milioni di romanzi, centinaia di ore di televisione e cinema sono dedicate a questo genere. Ora anche i possessori di computer potranno mettersi alla prova per risolvere i misteri dell'ultimo prodotto di Casa US Gold. Murder contiene un'infinità di casi di omicidio diversi che devono essere risolti dai nostri investigatori in due ore prima che Scotland Yard intervenga a "sproposito". Per risolvere i vari casi, il nostro investigatore dovrà interrogare persone famose, potenti e, come ben potete immaginare, anche molto ricche. E' importante interrogare anche il loro staff di servitori che, come succede sempre nei migliori film (ma non solo...), è sempre al corrente di tutto ciò che accade in casa. State attenti alle false tracce poiché i personaggi con cui dialogherete potrebbero essere potenzialmente i colpevoli. Avrete a che fare con affari di cuore, dispute per eredità o questioni di gelosia ossia, tutti gli ingredienti per un classico quanto misterioso caso di omicidio.

A.C.

Il paesaggio è splendido ma.. attenti. Le apparenze spesso ingannano!

Damocles

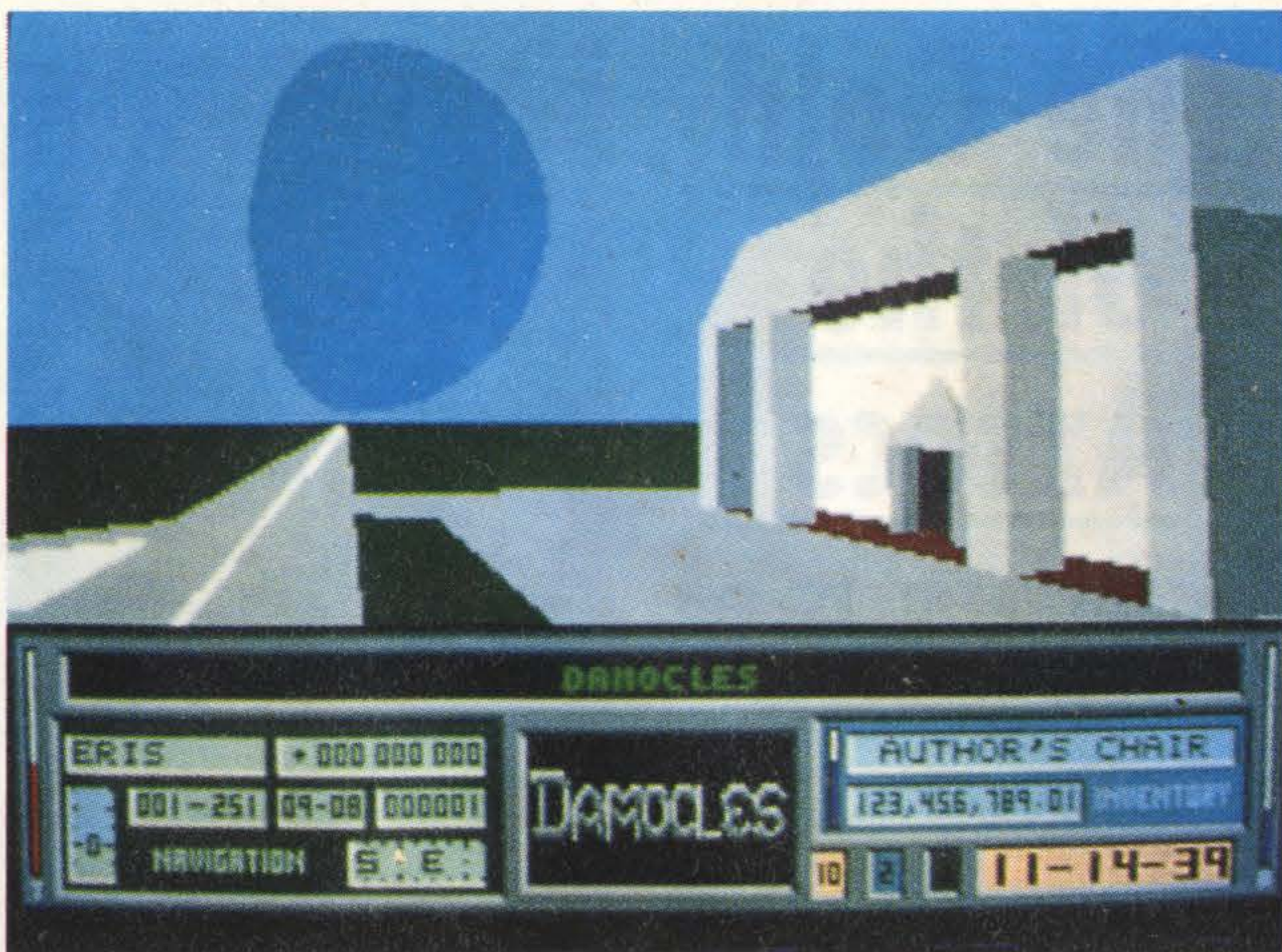
AMIGA - ST - PC

Accendete la vostra fantasia nella realtà dello scenario di gioco del sistema solare di Damocles.

Active. Autore: Paul Woakes.
Una grafica 3D entusiasmante vi guiderà in prima persona attraverso questo realistico game interattivo. Damocle utilizza ambienti corrispondenti alla realtà e rappresenta un intero sistema solare. I movimenti relativi della luna e dei pianeti intorno alla stella Dialis avvengono in tempo reale.
Volerete attraverso i pianeti, le lune e le stazioni spaziali, potrete atterrare ed esplorare mondi sconosciuti. L'impressione di realismo è sconvolgente. Gli intrighi del gioco sono un mistero, proprio come in Mercenary il divertemento è una scoperta. Con parecchio spazio da esplorare, potrete utilizzare Benson, il computer di bordo, che potrà farvi da guida, compagno e consigliere. Destinazione: Gamma 5, il sistema solare di 9 pianeti in orbita stabile intorno a Dialis.
Il pianeta Eris rappresenta un pericolo... Andrà in collisione con la cometa Damoche. Dovete evacuare il pianeta... Avete poche ore di tempo per evitare il disastro.

A.C.

Tipo	Azione
Interesse	17
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Attenti a non perdere tempo prezioso

Splendida prospettiva 3D per questo game che vi impegnerà a lungo

Football Manager World Cup Edition

C64 - MSX - AMIGA - ST - PC

Il 1990 sarà un anno fondamentale per l'Addictive games. Dal 1982 le vendite di Football Manager 1, Football Manager 2 e Football Manager 2 Expansion Kit hanno superato le 800.000 copie. Football Manager World Cup Edition porterà le vendite oltre il 1.000.000!

La soddisfazione traspare da ogni poro del viso di questi "personaggi"... che siano dell'Addictive?

Addictive
Kevin Toms, l'acclamato autore della serie dei Football Manager, ha impiegato 2 anni disegnando quello che promette di essere il suo capolavoro. L'Addictive ha ricevuto migliaia di lettere dai fans soddisfatti, e con le lettere centinaia di consigli per futuri miglioramenti dei già fantastici Football Manager 1 e Football Manager 2.
Football Manager World Cup Edition, introduce moltissime novità rispetto ai precedenti Football Manager e soprattutto un'avanzatissima intelligenza del giocatore. La tattica di gioco è stata ridefinita e resa più sofisticata che non nelle precedenti versioni. Ogni squadra avrà il suo particolare stile di gioco e presenterà inediti problemi manageriali e tattici.
Kevin Toms, afferma: "Ho studiato la tecnica del gioco del football e ho intervistato manager di professione. Ho fatto del mio meglio per darvi più tattica, più realismo, più giocabilità e per creare un gioco soprattutto divertente".
Il giocatore avrà un enorme libertà per sviluppare il suo originale gioco di squadra e niente può dare più soddisfazione attualmente a un italiano che preparare un team super dotato e poi sfidare (indovinate un po' chi?) che so... magari Maradona e l'argentina prendendoci la nostra "personale rivincita", visto che non è stato possibile ai nostri bravi azzurri farlo nel campo reale, mettiamocela tutta per infliggere una schiacciante sconfitta ai nostri rivali perlomeno nei monitor di casa. E poi... che ne dite di una gara, possibilmente vincendola, contro la Germania? Niente male! Dopo aver preparato a dovere la squadra non resta che andare in campo. Il morale della squadra sale di colpo nel momento in cui andate al riposo con un goal di vantaggio, ma non siate troppo sicuri di vincere una dura lotta vi attende! D'altra parte questo non sorprende visto che parliamo del trofeo più ambito: la Coppa del Mondo.

M.B.

Un campo tanto bello da sembrare vero, non trovate anche voi?

Note
Io adoro i giochi di calcio, soprattutto quelli manageriali e questo devo dire è splendido sia come grafica che come realizzazione. Niente esitazioni è proprio il soft fatto per me!

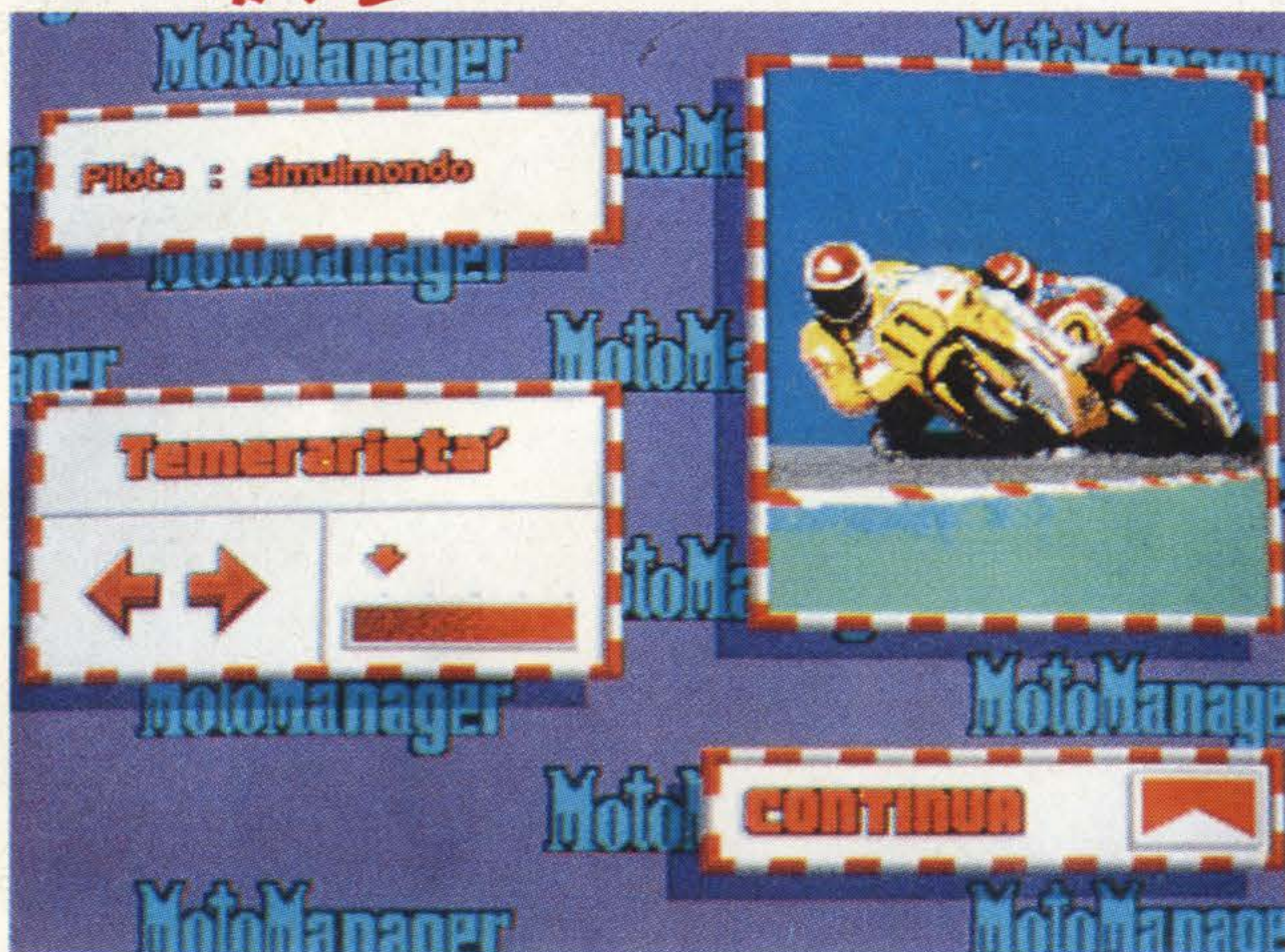
Mad Max

Note
E' insolito sentire Mad Max non criticare, perlomeno un pochino un game. Che sia veramente il massimo?

C.T.

Tipo	*Calcio manageriale*
Interesse	*18*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Il momento tanto atteso è finalmente arrivato. Dopo la finalissima non vi resta che alzare al cielo la sospirata Coppa!

Morale buono anche negli spogliatoi

Un vero must per quanto riguarda le simulazioni di corsa in moto

500 cc Moto Manager

AMIGA - C64 - PC

Nel mondo dei micro c'è stata una vera e propria invasione di simulazioni sportive. Le più rare sono quelle in moto ma finalmente, con l'ingresso di 500 cc Moto Racer della Simulmondo, abbiamo a disposizione un vero gioiello!

Simulmondo

"Simulare lo sport è il nostro mestiere" dichiara Francesco Carlà, Presidente e fondatore della prima compagnia di software in Italia. Ed è così che Simulmondo si è addentrata, grazie anche al prezioso aiuto di Carlo Sabbatini e degli altri esperti del settimanale Rombo, nei box delle "bestie" motorizzate capaci di superare i 350 Km/ora, che tanto fascino esercitano soprattutto sui giovanissimi. "Abbiamo deciso che tutto doveva essere possibile e che nessuna delle sensazioni che si provano girando a velocità folli sulle moto da corsa doveva essere trascurata: incluse quelle più pericolose e improbabili da superare nella nostra povera vita reale e perciò tanto più appetibili ad essere simulate".

Scegliete il motore adatto

Affrontate bene le curve

Dopo queste doverose premesse parliamo in concreto di 500 CC Moto Manager il più completo simulatore di moto di tutti i tempi e che difficilmente potrà essere eguagliato.

Tutti i 16 circuiti del mondiale digitalizzati in grandezza reale; le moto e i piloti del campionato del mondo con tutte le loro vere caratteristiche; migliaia di scelte possibili sempre diverse: tecniche, strategiche e psicologiche; tutte le prove in pista arcade, con un rivoluzionario sistema di gioco che permette un'incredibile immedesimazione dei giocatori. E' possibile gareggiare sia con il modo a uno o due giocatori, oppure da soli contro il computer; oltre alla possibilità di incredibili qualificazioni con una fantastica prospettiva soggettiva che utilizza un simulatore vettoriale solido per offrirvi una "tremenda" sensazione di realismo e una precisa visione della pista.

I circuiti sono molto reali

500 CC Moto Manager, è pronto nelle versioni dedicate ad Amiga, PC e compatibili e Commodore 64.

E.F.

Note

Raramente abbiamo assistito a un soft di simulazione di corsa in moto di tale livello tecnico. Tutto è perfetto dalla gestione del mezzo alle incredibili sensazioni di realismo che offre al giocatore.

M.B.

Note

La cosa che mi stupisce di più in 500 cc Moto Manager è la qualità e la gestibilità del mezzo. La grafica non delude le aspettative ed è in perfetta sintonia con il resto.

C.T.

Tipo	Simul. corsa moto
Interesse	18
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Thunderstrike

PC VGA

Questo soft in 3D è veramente notevole! Assistiamo all'evento televisivo del secolo: le Olimpiadi delle Forze Armate. Siete Pronti?

Millennium
Sono bastati solo 200 anni ai max media e agli eserciti per controllare la terra. Il più recente fenomeno televisivo è la scoperta delle "Olimpiadi delle Forze Armate" e l'evento più atteso "la Difesa al Suolo"... con il mortale apparecchio dei Gladiatori la cui missione è quella di proteggere i circuiti di comunicazione e le installazioni terrestri.
Thunderstrike è un gioco arcade/azione in 3D che utilizza poliedri e tecniche di rilievo solide per creare un paesaggio stupefacente. La facilità di svolgimento in 3D dell'apparecchio dei gladiatori permette di inseguire e attaccare i vascelli nemici nel corso di un combattimento mortale a volo radente. L'azione viene seguita da una telecamere installata sulla coda dell'apparecchio controllato dal giocatore sia che voli vicino a una trincea oppure che sfiori i contorni irregolari del suolo. Potete scegliere il pilota tra la vasta lista di Defender Class Fighters e potete raccogliere diverse armi nel corso del game. Questo game beneficia di una grafica spettacolare in 256 colori su VGA, ha un buon sonoro ed è completato da una buona animazione, il che su PC accade di rado. Tanto di cappello ai programmatori! *A.C.*

Note
Matteo Brustia che ha provato a fondo sul suo PC questo simulatore, è rimasto favorevolmente impressionato e ci ha fornito le valutazioni che riportiamo qui di seguito. *P.L.*

Splendida veduta aerea!

Finalmente siete atterrati...

Tipo	Arcade/azione
Interesse	17
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

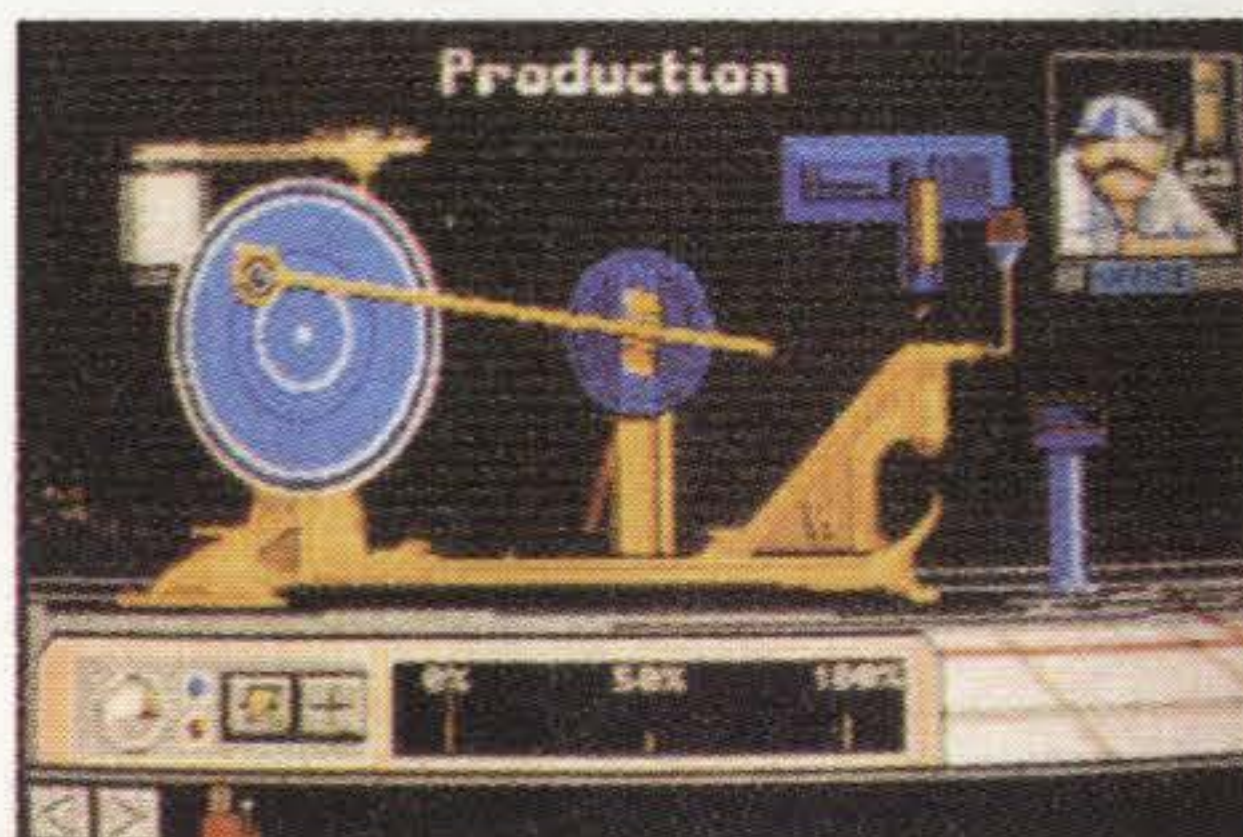
Big Business

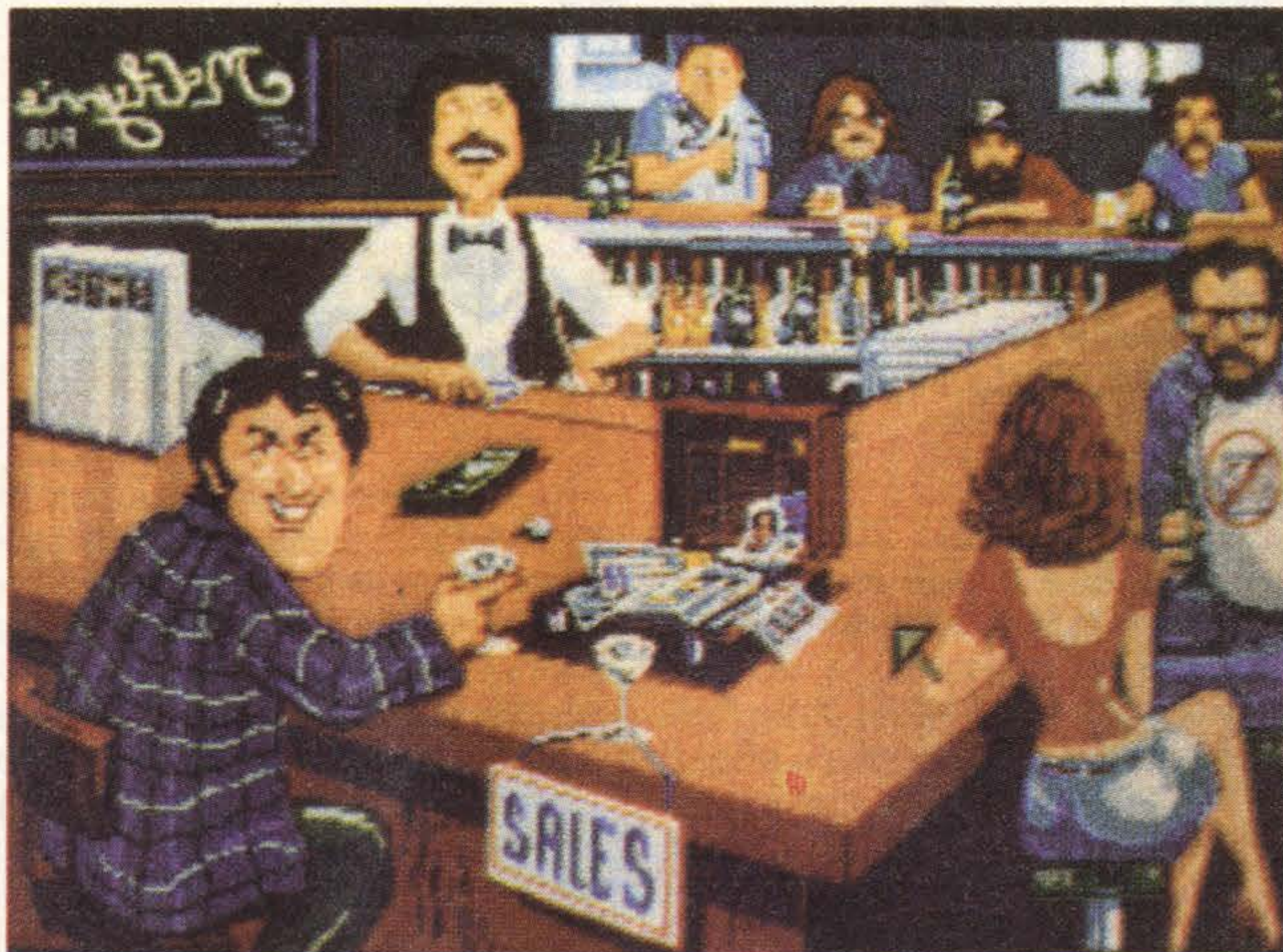
PC E COMPATIBILI - AMIGA - C64/128 - ST

E' necessario un brindisi: il primo successo va sempre festeggiato...

Non ti sei mai chiesto chi potrebbe dirigere la tua azienda, ammesso che tu ne possegga una ? Hai mai sognato di esserne il capo? Credi di concorrere senza problemi nei giocohi commerciali? Se hai risposto si ad una di queste domande sei il tipo giusto!

Magic Bytes
Big Business è un simpatico simulatore degli affari di un'azienda. Comprende tre giochi,

Controllate la produzione!

ognuno dei quali inizia con la medesima capacità e tratta la stessa produzione. Prova a giocare ed alla fine cercherai di prendere tutto ciò che hai guadagnato. Nel gioco dovrai decidere quanto denaro è necessario per la pubblicità e quanto per la ricerca. Prima però devi definire il prezzo con il quale sono venduti i tuoi prodotti. Devi decidere quali sono le fabbriche da costruire o da chiudere, come deve essere grande l'impresa, ecc. Potrai assumere il personale, scoprire se vi sono delle spie nemiche ed imprigionarle, promulgare le leggi e molto altro ancora...
I principali aspetti del gioco sono il divertimento e la semplicità. I suoni sono particolarmente suggestivi. E' possibile effettuare la scelta tra venti diversi lavori di gruppo e occupazione; scelta della durata del gioco e del grado di difficoltà per il giocatore. E' anche possibile caricare e salvare durante la partita per tutto il tempo desiderato. Il game è gestito sia con il muose, joystick o tastiera. Anche questa versione di Big Business è stata provata da Matteo sul suo PC. Le valutazioni qui di fianco.

M.B.

L'ambiente godereccio di questo ritrovo non faccia dimenticare l'obiettivo!

Tipo	*Simul. affari*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆

Wacko in Wonderland

AMIGA - ATARI ST

Nello stile di Rainbow Island, ecco un nuovo soft della Newline che vi trasporta nel mondo incantato delle favole!

Una pistola ad acqua sembra un po' poco per difendersi... ma provate un po' ad usarla!

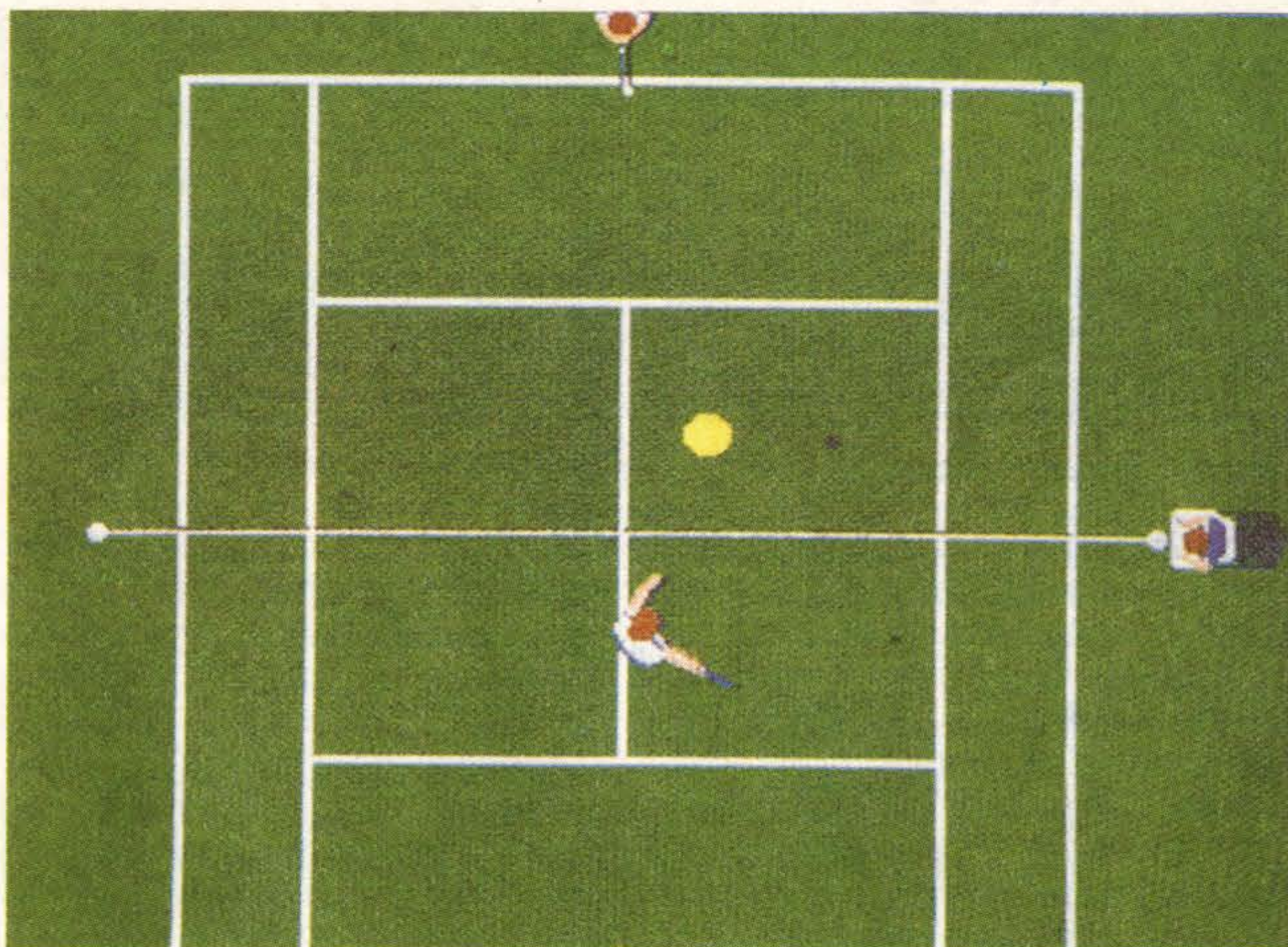
Grafica stile cartoon per questo soft

Attenti alle lumache...

Newline
Dalla Casa norvegese Newline, ecco la seconda realizzazione per Amiga e ST. Questo soft è caratterizzato da un simpatico personaggio che, armato di una pistola ad acqua, dovrà attraversare un immaginario Paese delle Meraviglie. Il grazioso eroe di questa avventura, Wac-

ko, dovrà combattere attraverso i molti livelli stile "cartone animato" di un coloratissimo gioco arcade a piattaforme. Se vi siete divertiti con Rainbow Island, vi innamorerete sicuramente di Wacko in Wonderland. Lumache giganti con il cappello in testa e draghi incravattati sono solo alcune delle terribili e divertentissime creature che tenteranno di farvi la pelle se per sbaglio vi ritroverete a passare sulla loro strada. Gli uccelli canterini e le farfalle sembrano innocue a prima vista, ma non fidatevi delle apparenze... se vi toccano appena appena, vi porteranno via una delle nove vite a vostra disposizione. L'obiettivo del gioco, a parte il cercare di rimanere in vita e di progredire nel gioco quando diventa difficile, è quello di collezionare i frutti esotici disseminati in tutta l'area di gioco. Grosse ciliegie, banane e ananas vi aiutano a incrementare il vostro punteggio ma altri bonus possono apparire sotto forma di soldi che potrete spendere in questo Paese delle Meraviglie. Sono richiesti precisione e prontezza di riflessi quando saltate di piattaforma in piattaforma per evitare i nemici. Nei livelli più alti vi troverete in cielo e dovrete saltare da una nuvola all'altra. Una scivolata e finirete su una nuvoletta molto pericolosa piena di chiodi. E' in questo momento che vi renderete conto che comprando delle scarpe speciali sarete facilitati nel portare a buon termine questo pericolosissimo percorso. Altri oggetti che si possono comprare sono i palloncini, vite extra, barriere protettive e bombe. Wacko in Wonderland non sarà sicuramente un gioco molto originale ma è di certo molto divertente e l'animazione è fluida e veloce. Grafica eccellente e colonna sonora ben realizzata, faranno la felicità degli appassionati del genere.

By Derek De La Fuente
British Correspondent

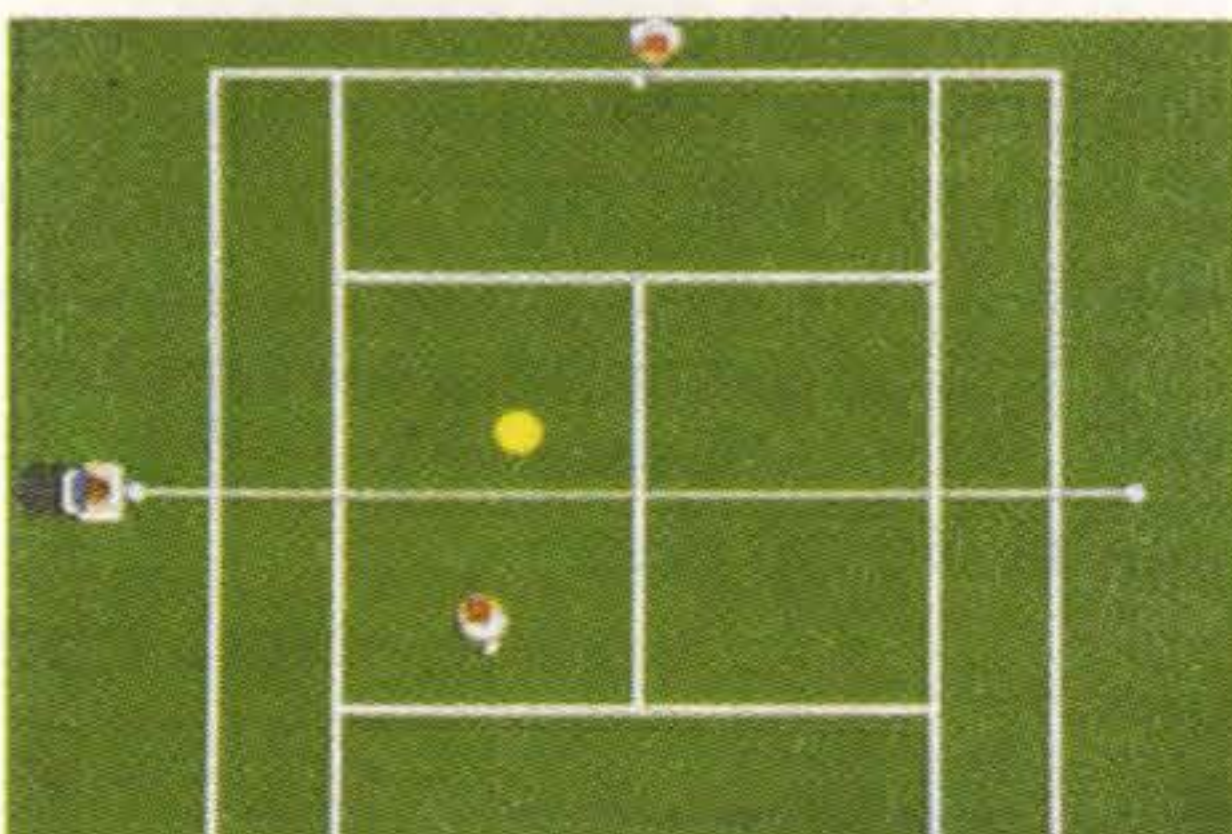
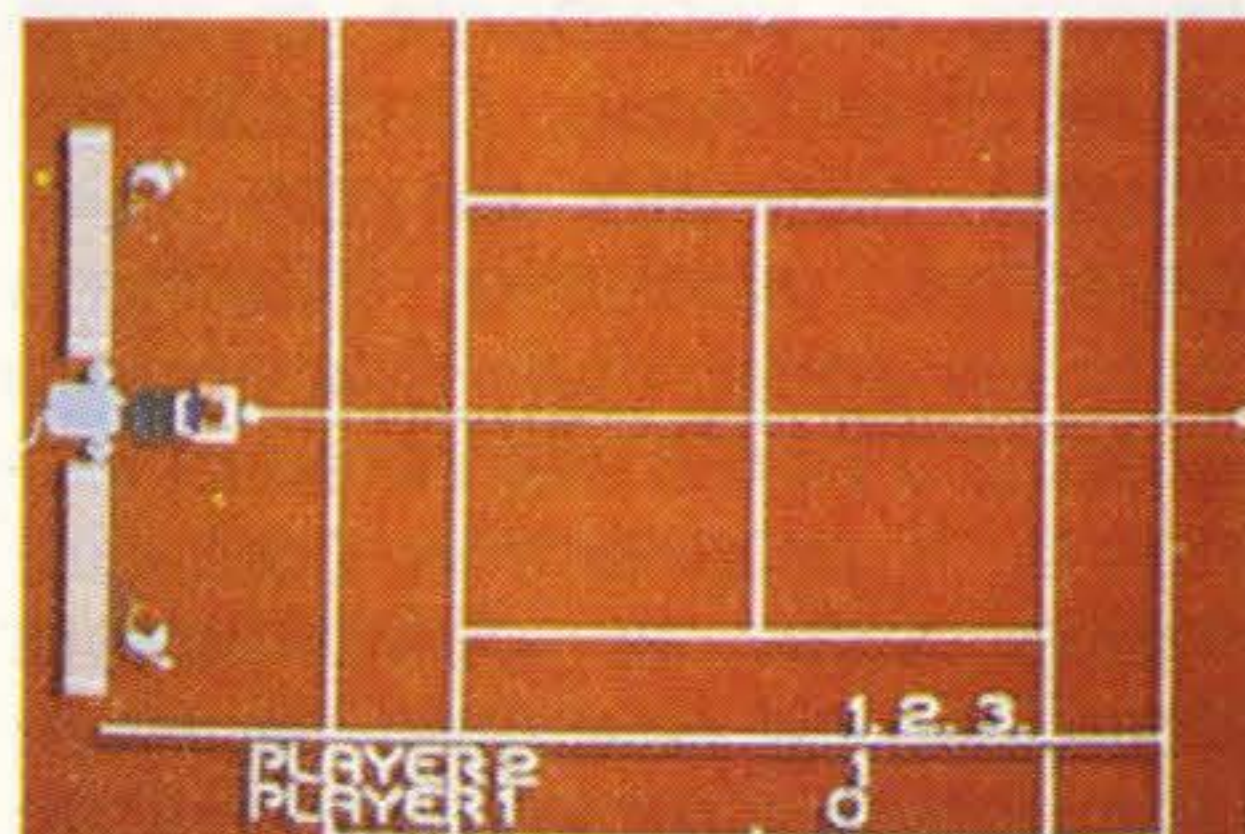
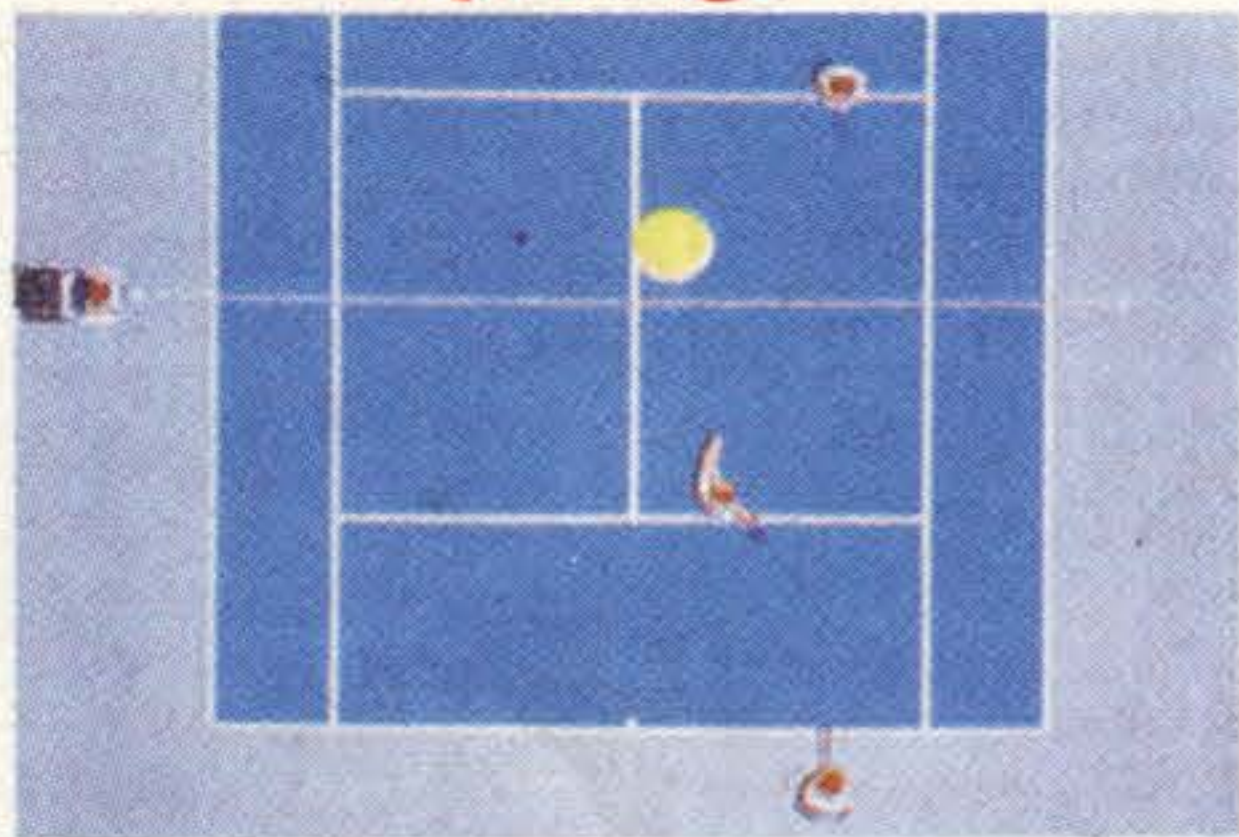
Tipo	*Piattaforme*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

TIe Break: una simulazione di tennis particolarmente appassionante

Tie Break

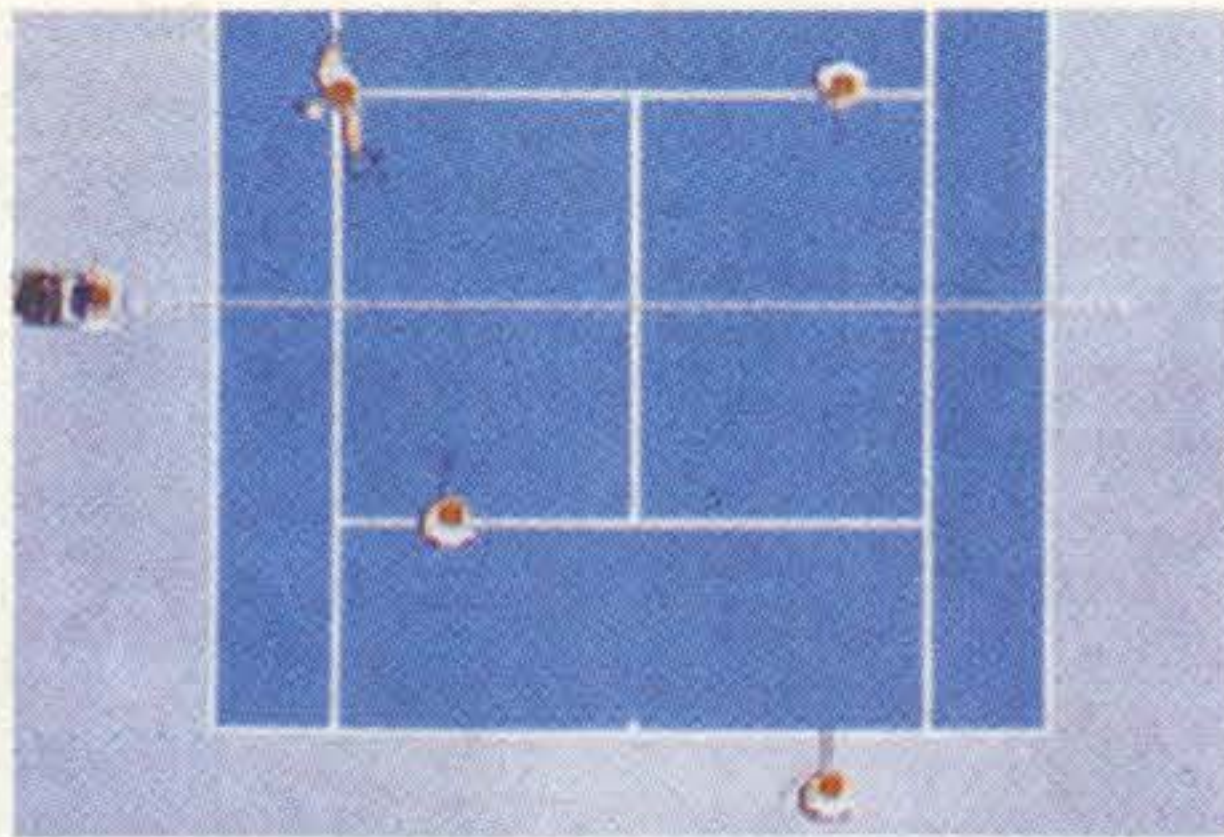
AMIGA

Tie Break è un gioco di tennis per uno, due, tre o quattro giocatori. Smorzate, job, smatch, passanti non sono che una parte dei colpi possibili da realizzare. Gli spostamenti automatici permettono, infatti, di concentrarsi più sul colpo dato alla pallina che alla posizione a rete o a fondo campo. Se Tie Break sconcerta all'inizio, diventa presto una passione, soprattutto a quattro.

Ocean.
Nel campo delle simulazioni sportive, il football ed il tennis sono in primo piano di questi tempi. Solo un anno fa non c'era un solo buon programma di questo tipo su 16 bit ed ora non si sa dove sbattere la testa davanti ad una valanga di programmi di qualità. Dopo Pro Tennis Tour e Tennis Cup, ecco una terza simulazione di tennis che apporta qualcosa di nuovo. A livello di rappresentazione del match, Tie Break si avvicina a Passing Shot (gioco arcade della Sega) con una vista dall'alto. Ma ciò che differenzia nettamente questo soft dalle altre simulazioni di tennis è che il computer gestisce gli spostamenti del giocatore, lasciandovi concentrare pienamente sui colpi. Bisogna riconoscere che inizialmente ciò non è molto entusiasmante. Dopo tutto, gli altri programmi di tennis ci avevano abituati a gestire direttamente gli spostamenti e ciò è molto più realistico. Ma dopo qualche tiro

Scegliete il campo

I giocatori durante una pausa

Un job impressionante

Pronti per il doppio?

ci si abitua e ci si rende conto che questo concetto è davvero interessante. Bisogna tuttavia precisare che potete quanto meno esercitare una certa influenza sugli spostamenti del vostro giocatore, se lo desiderate. In effetti, una volta lanciata la palla, potete fare in modo che il vostro giocatore scenda a rete o arretri, ma in questo caso voi non fate che dare la direzione generale al movimento. Può essere interessante utilizzare questa possibilità in certi casi ben precisi, ma è meglio non abusarne, perché se il vostro avversario lancia la palla altrove, vi è impossibile recuperarla in tempo. Questa impasse sugli spostamenti permette di disporre di una vasta panoplia di colpi: job, smorzate, smatch, accelerazioni fulminanti, palle lunghe, ecc. Contrariamente a Pro Tennis Tour, la vostra posizione in rapporto alla palla non ha influenza sul vostro colpo, ed è logico perché voi non la gestite. Il tempismo gioca invece un ruolo determinante: bisogna scegliere il movimento che conviene e farlo con rapidità, proprio al momento giusto. Questo è, a volte, frustrante durante le prime partite, ma è appassionante alla lunga.
La vera particolarità di Tie Break è comunque la possibilità di giocare a quattro simultaneamente, utilizzando l'interfaccia per due joystick supplementari. E' inutile dirvi che una partita a quattro è veramente qualche cosa di notevole. Quando abbiamo ricevuto questo programma, abbiamo trascorso tutto un pomeriggio giocando a quattro e non c'era verso di fermarci. Il programma permette inoltre tutte le combinazioni possibili: ad esempio se siete due potete giocare l'uno contro l'altro, giocare in doppio contro il computer, o ancora in doppio l'uno contro l'altro. Aggiungete a questo la scelta fra quattro superfici differenti, differenti racchette, campionati con salvataggio della posizione ed avete una simulazione molto completa di cui non vi stancherete presto. Tie Break è un programma molto ludico e non bisogna soprattutto mancare l'occasione di giocare a quattro.

A.C.

Tipo	*Simulazione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Note

A prima vista, niente a che vedere coi due grandi del tennis, Pro Tennis Tour e Tennis Cup. E tuttavia, come spiegare che E.F., Mad Max, C.T. ed io stesso abbiamo, dall'arrivo del soft, giocato per oltre cinque ore filate mentre A.C. reclamava da noi una decina di articoli in perenne ritardo? Nulla da aggiungere, Tie Break vi appassionerà allo stesso modo.

M.B.

Sono le 6.45 del mattino, Tie Break, il servizio è per me. Evviva! Ecco ben sette ore per cimentarsi con questo gioco!

E.F.

Sconcertante al primo momento per il fatto dello spostamento automatico dei giocatori, Tie Break si rivela con l'uso molto avvincente, in particolare grazie alla grande ricchezza degli effetti della palla ed alla molteplicità delle opzioni.

Mad Max

Extase

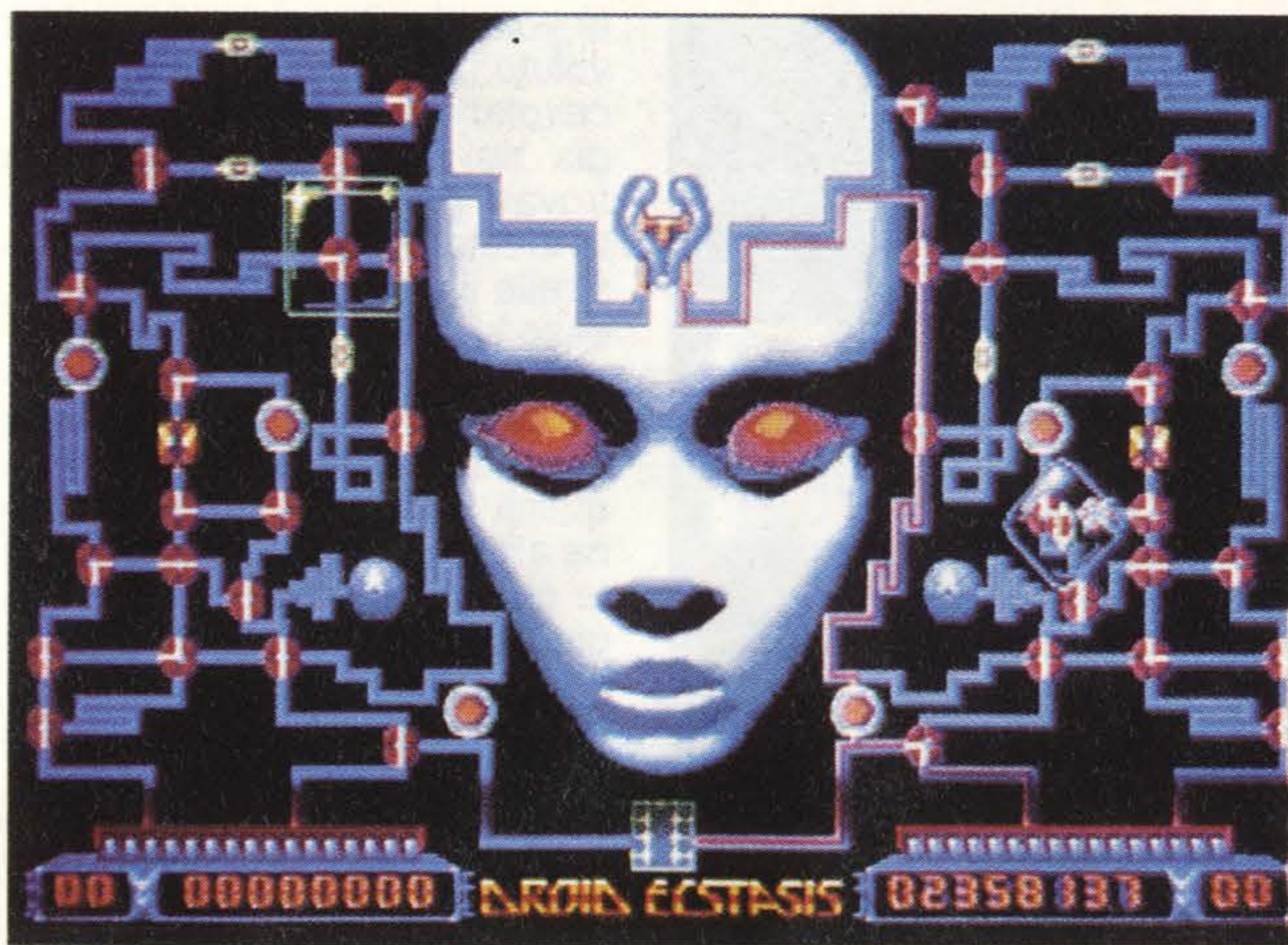
AMIGA

Il vostro Androide è in panne e, siccome non è prevista l'assistenza dopo l'acquisto, decidete di fare da soli. Ma avete già visto l'interno di un androide? E' pieno di trucchi e di aggeggi, di circuiti da collegare: è puro suicidio! Bisogna pulirlo e, se non bastasse, subire degli attacchi ripetuti provenienti da virus devastanti. C'è di che perdere la testa, altro che estasi!

Cryo. Remi Herbulot. Progr: Patrick Dublanchet; Grafica: Michel Rho; Musica interattiva: Stephane Pica.

Extase è il primo programma di Cryo, una softhouse francese distribuito dalla Virgin di Philippe Ulrich, l'ex direttore della Exxos passato alla Virgin con armi e bagagli (e una solida equipe di programmatori).
L'equipe della Cryo non ha scelto di giocare la carta della facilità; infatti Extase è un programma tanto ambizioso che originale. Ma con programmi di questa qualità la Cryo dovrebbe farsi rapidamente un nome nel-

Stimolazione elettrica

Sono possibili delle crisi mistiche

Un androide dalla testa molto piena, ma completamente da rifare!

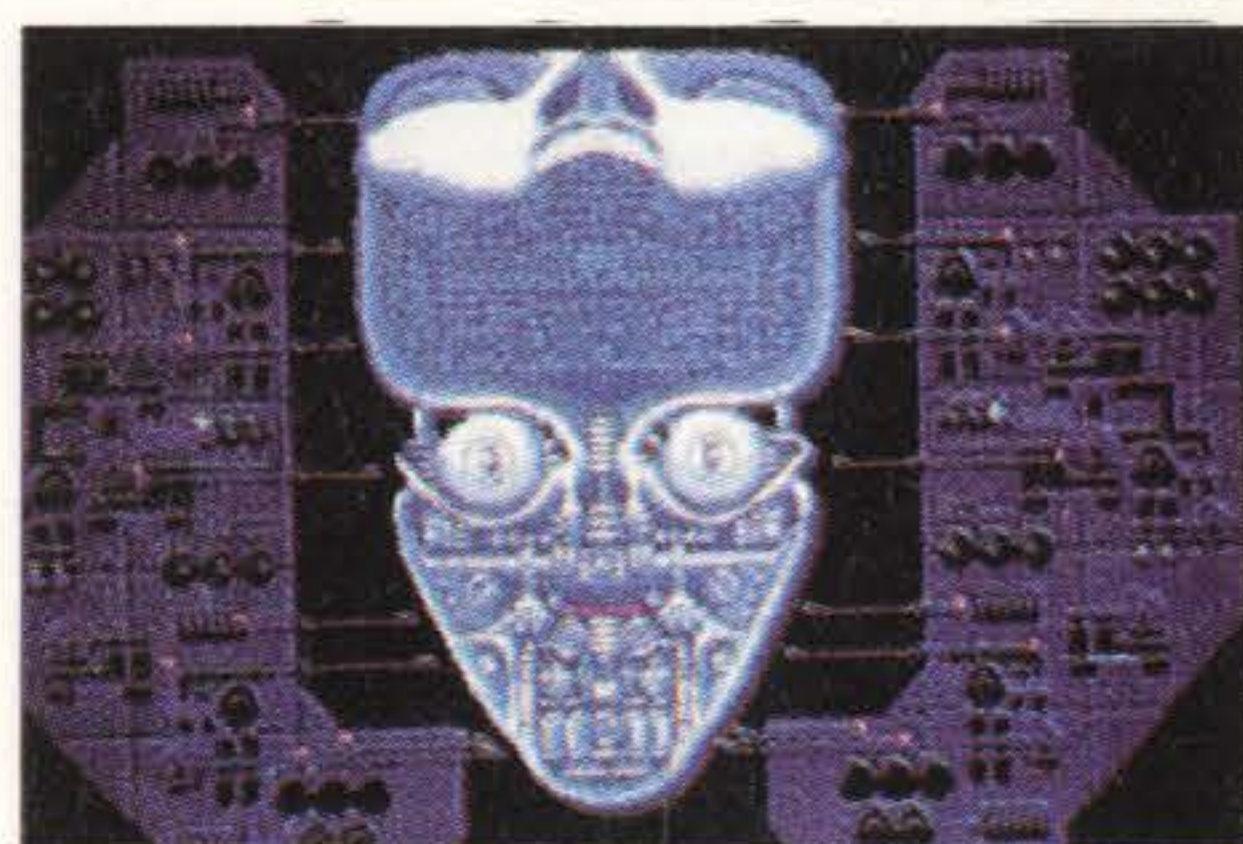
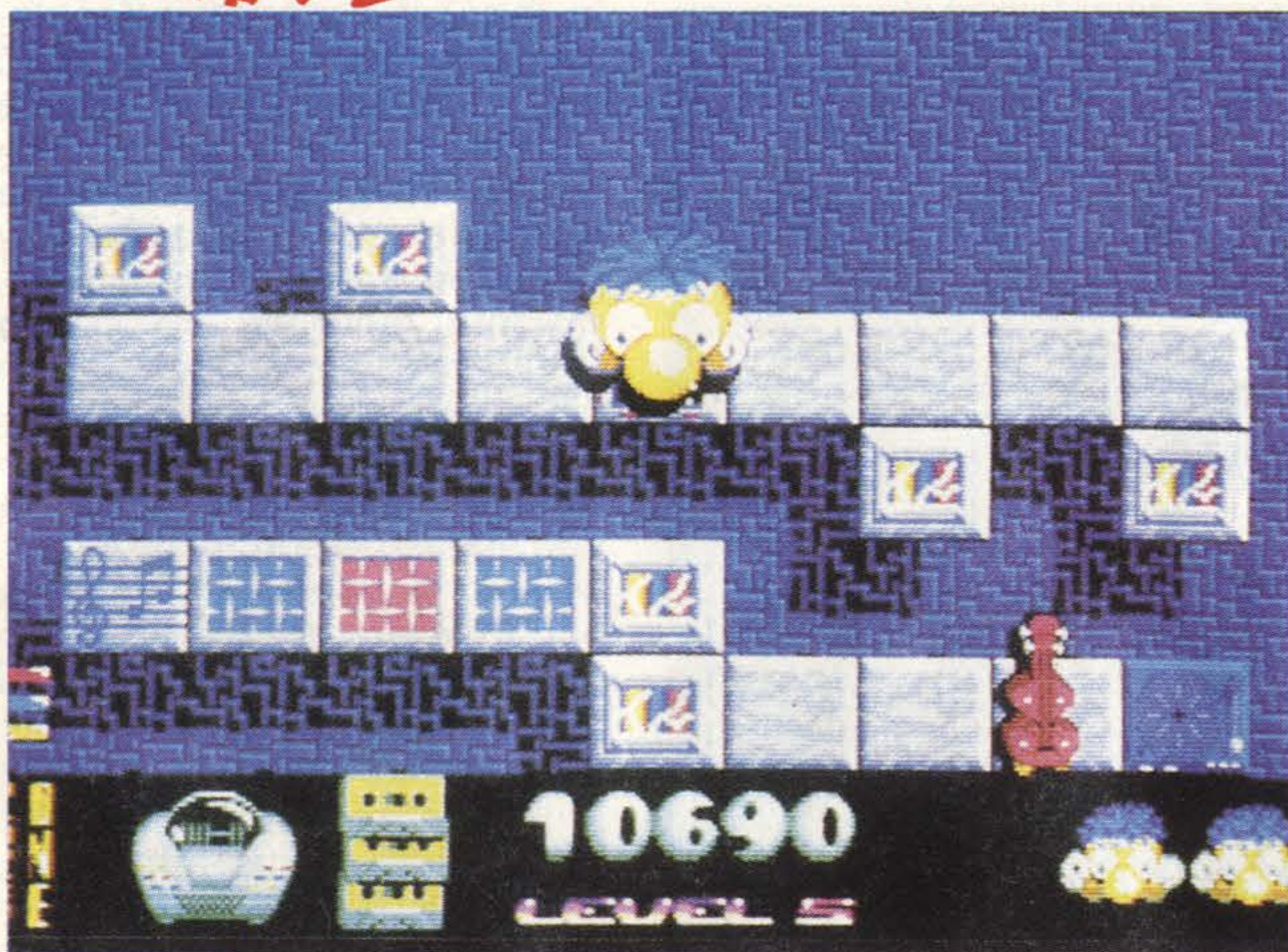
l'universo della microludica.
Non si tratta di un programma molto complesso, tuttavia richiede qualche sforzo per assimilarne il principio. Dovete rimettere in efficienza le funzioni vitali di un androide, in modo che le cariche elettriche attraversino il circuito per giungere al cervello. Ma perché queste cariche possano circolare nel circuito bisogna che quest'ultimo sia pulito (passa dal blu al violetto quando è pulito). Per complicare le cose, dei virus s'introducono regolarmente nel circuito. Potete distruggerli, ma se non siete abbastanza rapidi faranno saltare tutti i fusibili che si trovano vicini a loro. Un fusibile bruciato impedisce il passaggio di corrente, lo si deve allora sostituire al più presto; per questo disponete di una centrale di fusibili che funziona quando date corrente. I circuiti comportano anche dei deviatori che potete azionare, al fine di far circolare la corrente nella direzione voluta, e dei duplicatori che dirigono le cariche su due vie differenti. Vi sembra di non aver capito bene? Non è grave! Vi basterà guardare la dimostrazione qualche istante e cominciare a giocare per assimilare il meccanismo del gioco, che è poi meno complicato di quanto sembri dalle parole.
Il tempo gioca un ruolo determinante in questo programma. Da una parte disponete di un certo numero di cariche elettriche e dovete terminare prima che si esauriscano. Agite sul circuito situato sulla sinistra dello schermo, mentre il computer, o un secondo giocatore, si occupa dell'altra. E' il primo che termina che vincerà la partita. Quando giocate da soli, dovete terminare prima del computer per poter passare al livello successivo.
Il soft è composto da otto livelli di difficoltà crescente: obiettivo comune a tutti, rimettere in sesto l'androide. La progressione della difficoltà è molto ben dosata. In più, in partenza, il giocatore può scegliere fra due versioni del programma, una a velocità normale ed una in cui il computer aumenta sensibilmente la rapidità di gioco. Questa competizione è particolarmente stimolante, tanto più che si può seminare il panico nel circuito del proprio avversario trafugandogli dei fusibili o attivando dei virus. Ma attenzione, non bisogna abusarne perché se ingaggiate una guerra difficilmente riuscirete a terminare nel tempo assegnato. Evitate dunque di aggredire il vostro avversario, salvo in circostanze ben precise (quando l'avversario è sul punto di terminare, per esempio).
Extase beneficia di una realizzazione irreprensibile. La grafica è gradevole e la testa dell'umanoide si anima durante l'azione, a seconda della funzione che cercate di attivare. Quanto alla musica, è una piccola meraviglia: il gioco apre con un superbo tema musicale, che crea un'atmosfera molto avvincente, in seguito avete diritto a della musica interattiva (è nuovo, appena uscito!). Si tratta in qualche modo di un incrocio fra musica ed effetti sonori. Ogni azione realizzata corrisponde ad un certo tipo di suono, il che fa sì che creiate voi stessi la musica del programma, giocando. Extase è un gioco azione/riflessione che presenta un perfetto dosaggio fra questi due elementi. Un programma tanto stressante che appassionante, che vi prenderà per ore...

C.T.

Tipo	*Azione/rifles.*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆☆

I differenti aspetti dell'androide...

... secondo i diversi stadi...

... del suo ritorno alla vita

JJS ricorre a una messa in scena molto curata: è la carta vincente

Jumping Jack Son

ATARI ST

Estroso, l'eroe saltellante di Jumping Jack Son salta da una piastrella all'altra. Seguito da strumenti musicali, esso raccoglie uno ad uno dischi di rock. Entusiasmante!

Infogrames. Programma e grafica: Christophe Laboureau e Didier Chanfray; Musica e sonoro: Charles Callet.

Jumping Jack Son è un soft arcade che punta soprattutto su grafica, musica ed animazione molto accurate. Dal lato strategia, niente di molto originale nella forma, ma un gioco sufficientemente vario e difficile, che può soddisfare appieno l'appassionato. Jumping Jack Son è un personaggio piuttosto nervoso. Salta senza sosta, sul posto dall'inizio della partita. In un labirinto di piastrelle "alla Skweek", trova posto una moltitudine di oggetti. Il soggetto di questa avventura assolutamente rock è il seguente: il vostro eroe deve collezionare dei dischi colorati, sistemarli su dei giradischi dello stesso colore, evitando i nemici, che sono classici strumenti musicali. Questi piccoli sprite non sembrano apprezzare la musica dinamica che invade poco a poco il vostro ST!

JJS (l'eroe) salta dunque di piastrella in piastrella per raggiungere un punto strategico, quello dove il sole è colorato. Per recuperare un primo disco è necessario che tutte le piastrelle di questa zona siano dello stesso colore. Come modificare il colore di una piastrella? Saltandoci sopra un certo numero di volte fin che appare il colore voluto... E' complicato ma piacevole! Ecco dunque la strategia del gioco. Jumping deve trovare per ogni quadro il tragitto ideale. Se passa su una piastrella il cui colore era corretto, esso la modifica e tutto ricomincia. Un po' ovunque esso troverà del cibo, dei bonus, ma anche i nemici citati sopra. Per evitare questi ultimi, il giocatore depone allora sul suolo delle cassette che bloccano il nemico. Aggiungiamo alla ricetta qualche passaggio segreto, dei nemici sorpresa, poteri multipli che il giocatore deve scoprire e qualche prova intermedia, ecco Jumping Jack Son in tutto il suo splendore. Questo soft è veramente grazioso. La grafica è molto colorata, viva e sempre precisa. Dal lato animazione, niente da ridire sullo scrolling o del realismo comico dei molteplici personaggi. Restano certo i rumori e soprattutto la musica per rendere ancora più dinamica la partita. I temi di rock sono simpatici. Ad ogni disco posato su un pick-up, un nuovo strumento si aggiunge alla banda musicale. Originale ed efficace per far salire la pressione, perché JJS è anche un vero rompicapo. Passati i primi livelli, la riuscita di un quadro implica una rapidità d'azione ed un sangue freddo d'inferno. Ci si ritrova un po' l'ambiente di Skweek. Anche se questo titolo non raggiunge secondo noi la qualità del precedente successo dell'89, sedurrà un buon numero di joystick.

E.F.

Tipo	Azione/strat.
Interesse	15
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Gaffe alla trombetta!

Un primo disco avviato

Le scacchiere frenano il nemico

Nota
Ecco un giochino d'azione divertente. L'idea è originale e la realizzazione simpatica. Ci farei volentieri qualche partita, ma penso che si rischi di stancarsene rapidamente (perlomeno io!). Non è così ludico come Skweek, né tanto interessante come Bombuzal.

Mad Max

Prova intermedia, molto strategica

La funzione zoom vi permette di vedere gli spostamenti dei vostri treni

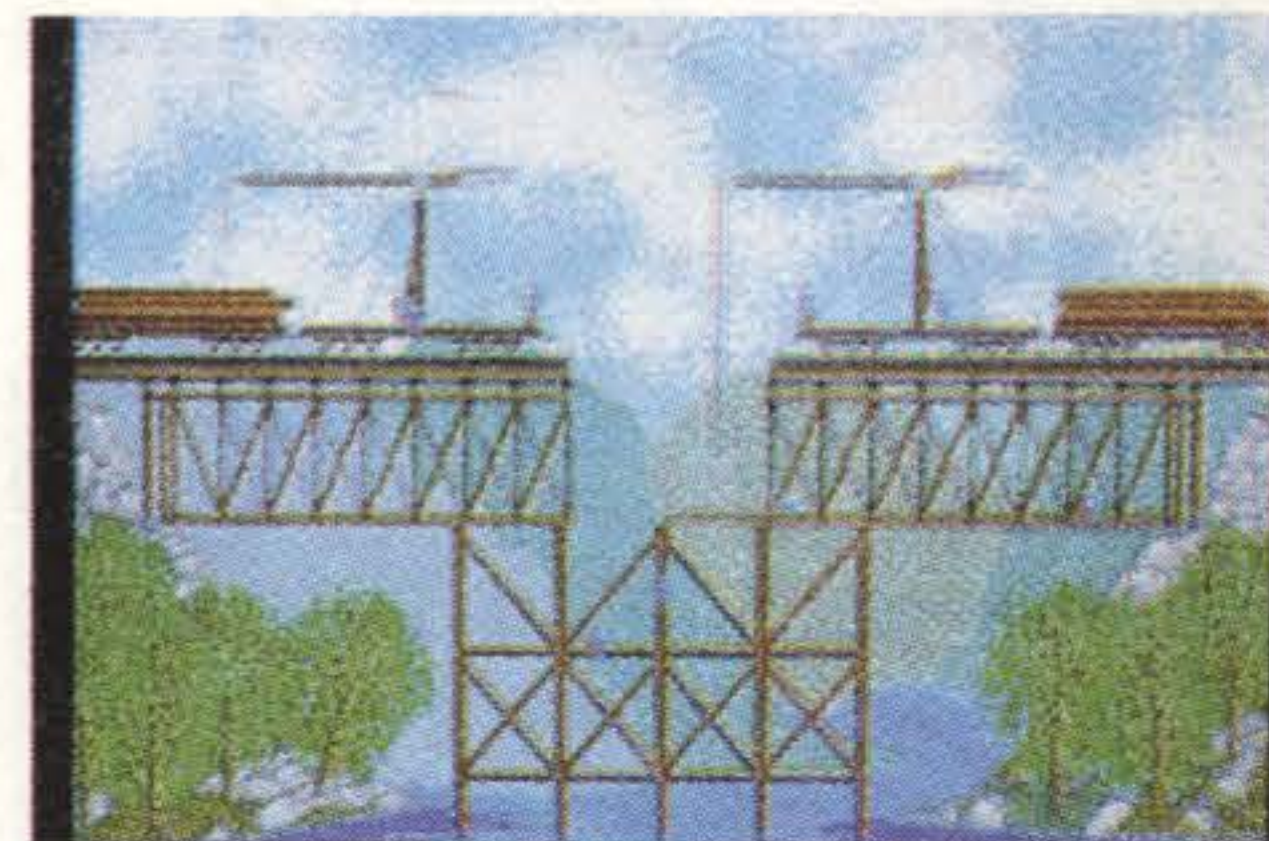
Railroad Tycoon

PC E COMPATIBILI (CGA, EGA, VGA/MCGA E TANDY 1000)

Questa simulazione di tipo finanziario sviluppata dalla Microprose va ancora più avanti nel realismo di Sim City. Gradevole, completo, un software irraggiungibile che vi mette nella pelle d'un magnate del binario. Il gioco di strategia più accattivante dopo Populous.

Microprose. Concezione: Sid Meier.
Chi ha detto che non si sarebbe potuto fare un gioco che avesse, come elemento principale, il treno? Nessuno? Tuttavia bisogna spremersi le meningi per trovare qualche raro software in cui il treno sia re. Molto fortunatamente, questa lacuna è stata colmata a da Sid Meier della Microprose. Railroad Tycoon è una simulazione economica in cui dei proprietari di reti ferroviarie (quali voi siete) si affrontano in una competizione per diventare il tycoon/magnate della fine del XIX secolo. Il gioco si sviluppa su quattro livelli di difficoltà, il più facile è quello di "investitore". Vengono poi i livelli finanziari, mogul (nababbo) e tycoon. La realtà è ben resa e sono possibili collisioni fra i treni, incidenti, acquisto di azioni di compagnie concorrenti e acquisizione di dati economici. Il gioco è così complesso che consigliamo vivamente ai giocatori di leggere attentamente l'enorme manuale prima di cominciare. Una partita si svolge su parecchi anni (quaranta al livello "investitore"). Comincia con la scelta della zona in cui pensate di scontrarvi coi vostri avversari (Stati Uniti, Gran Bretagna o Europa centrale). Viene poi la scelta delle due prime città da collegare. Attenzione, la posa dei binari deve essere oggetto di particolare attenzione: bisogna tener conto dei dislivelli e degli ostacoli (fiumi e montagne) che possono rallentare i lavori, così come del costo del terreno. Da notare che la costruzione di ponti (ne esistono parecchi tipi) e di tunnel è costosa. Per la creazione delle stazioni, sappiate che la loro dimensione corrisponde all'importanza della zona (ridotta per un deposito, massima per una città importante). A questo stadio, il vostro capitale di partenza (1 milione di sterline al 1° livello) è già ben intaccato. I modelli proposti si realizzano in funzione della situazione tecnologica dell'epoca. E' a questo punto del gioco che la partita comincia veramente, perché si dovrebbe risparmiare del denaro riducendo i costi. Sappiate che alcune spese creano, a lungo termine, un importante accrescimento della vostra rendita annuale. Ad esempio, la costruzione di un hotel presso la stazione intensifica l'affluenza dei viaggiatori, (commercio, ecc.) così come adattare le vostre linee ai loro bisogni (numero e tipo di vagoni, frequenza delle fermate,

Arrivo in stazione di un espresso

I ponti di legno sono fragili

ecc.). Tutta la finezza del gioco risiede nella capacità del giocatore di estendere la propria rete sviluppando le linee esistenti. Esempio di sviluppo: il trasporto di minerale di ferro da Parigi verso l'acciaieria diLe Havre. L'acciaio prodotto, materia trasportabile, diventa una nuova sorgente di guadagno per la vostra compagnia. Nel frattempo, i vostri avversari, gestiti dal computer, hanno tessuto la tela (metallica) del loro impero. Il combattimento è impegnato quando due compagnie servono la stessa città. In questo caso, il comune offre, alla fine di due anni di competizione, il monopolio del trasporto alla compagnia più efficiente (tonnellate di merci trasportate, ecc.). Altro modo di attaccare un concorrente: l'acquisto di azioni in borsa e successivo controllo della società. Il sistema di gioco di Railroad Tycoon assomiglia un po' a quello di Sim City. L'approccio è facile e si entra rapidamente nel gioco. Ammetto che da quando ho avuto questo programma fra le mani non l'ho più lasciato: è peggio di Tetris! Non ci sono tempi morti perché il giocatore ha mille cose da fare! In più, il realismo è stato molto curato ed il gioco è molto piacevole. Parecchie sequenze animate arricchiscono il soft ed il giocatore dispone di una funzione zoom che permette di vedere il piccolo mondo in cui viaggiano i treni. Conquistati da questo gioco, non possiamo che raccomandarvelo. Una riserva tuttavia; il prezzo un po' elevato rischia di dissuadere i neofiti. Ciò ci porta a consigliarlo solo ai giocatori adulti/adolescenti che siano veramente affezionati a questo genere ed a coloro che avranno la pazienza di leggere un grosso manuale.
Nessuna versione ST o Amiga prevista per il momento, ma chissà ...

M.B.

Tipo	Simul. economica
Interesse	17
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★
Suono	★★★

Un gioco platform dalla grafica elaborata

Flimbo's Quest

AMIGA - ATARI ST - C64 - SPECTRUM

Flimbo è un adorabile personaggio innamorato di una fanciulla rapita da uno scienziato che vuole utilizzarla come cavia. Flimbo salverà la sua dolce amata?

System 3.
Nella linea dei superbi Rainbow Islands, Alex Kid ed altri, Wonder Boy, ecc., ecco Flimbo's Quest. Prodotto dalla System 3, questo gioco arcade/adventure piacerà sicuramente alla grande maggioranza dei fanatici del joystick. Voi dirigete il piccolo Flimbo, un personaggio che si può definire minuscolo. E' immerso nelle pene dell'amore disperato! Povero piccolo, così giovane e già vittima delle frecce acuminate di Cupido! Ma si comprende la sua disperazione: la sua amata, che risponde al dolce nome di Pearly, è in grave pericolo! Ella è infatti stata rapita da uno scienziato senza scrupoli, malvagio, collerico, odioso, insomma un pazzo da legare! Questo pericoloso criminale pensava d'aver messo a punto un processo scientifico capace di renderlo immortale.. ma l'esperimento volge in catastrofe! In luogo di una eterna giovinezza, il nostro "scienziato folle" si vede invecchiare ad una velocità vertiginosa. Tuttavia, non perde il suo sangue freddo perché è persuaso che i fluidi vitali di una fanciulla possano invertire il terribile processo. E Pearly, la vostra ragione di vita, diventa suo malgrado una cavia in balia del professore. Flimbo deve superare tutti i pericoli che comportano i sette livelli del gioco prima di liberare la bella Pearly. Dotato di una superba grafica animata, Flimbo's Quest è un gioco di piattaforme classico. Sarà all'altezza dei migliori del genere? Lo sapremo quando uscirà la versione definitiva su Amiga e C64. Sono previste anche versioni ST e Spectrum.

C.T.

Triste storia d'amore

Canvas

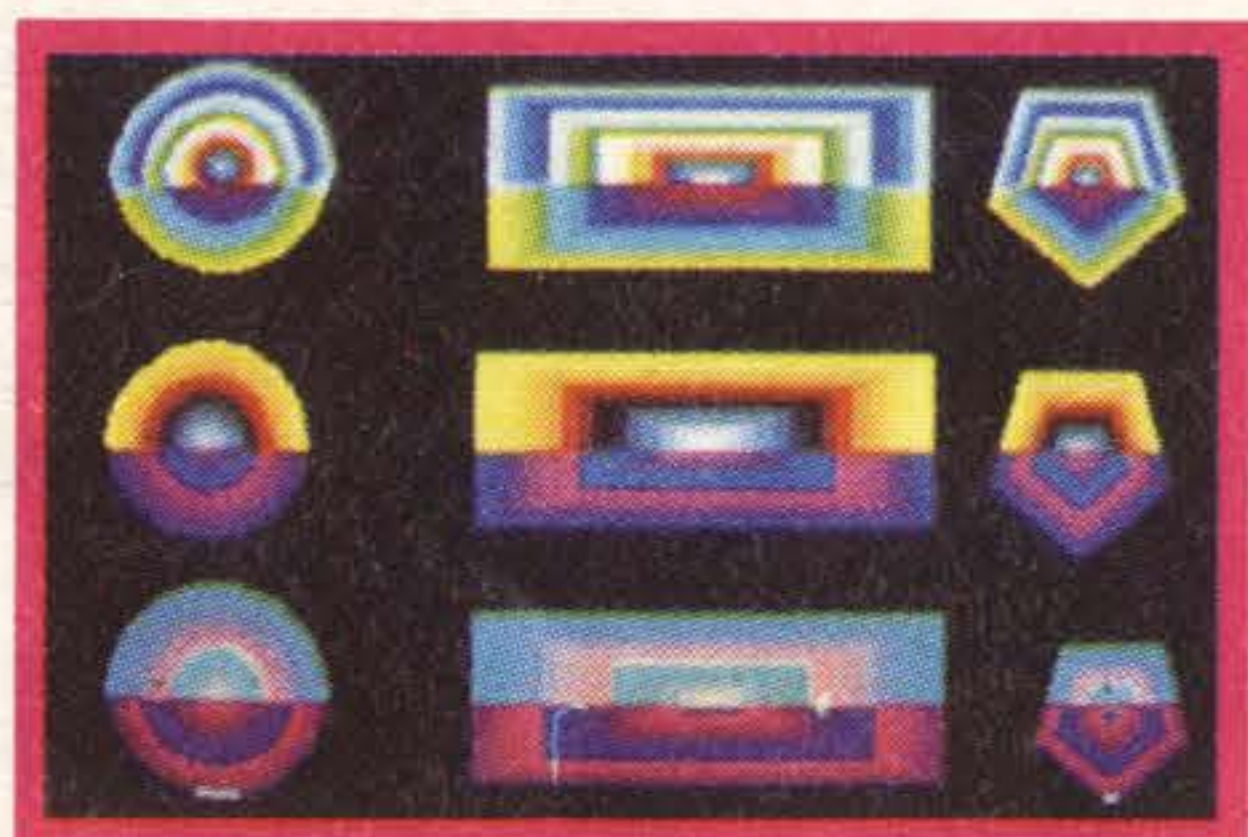
Canvas non è il primo soft di disegno su ST né per anzianità, né per potenza. Ma una certa classicità di concezione delle funzioni 3D, un modulo di animazione ed una tavolozza molto ricca, ne fanno un eccellente programma.

Questa splendida realizzazione contiene tuttavia solo 16 colori

Questo nuovo programma per disegnare per Atari ST è proposto dalla società Microdeal, finora più specializzata nei giochi. Niente da eccepire: è un colpo da maestro, poiché pochi programmi possono vantarsi di avvicinarsi alla ricchezza offerta da Canvas. In effetti, oltre al disegno classico nelle tre risoluzioni, esso offre un modulo per la creazione e la visualizzazione di oggetti in 3D, animazione di sprite o di schermate ed anche il disegno con tavolozza estesa (come Spectrum) con una scelta di 512 colori su ST e di 4096 su STE! Ancora più stupefacente il fatto che tutte queste funzioni sono contenute in soli 62 Kb di programma. Questa è qualità di programmazione! Il programma si presenta come Degas o Degas Elite, con un menu principale che propone le varie funzioni, commutabile con lo schermo di disegno con una semplice pressione sul tasto del mouse. La maggior parte delle opzioni di questo menu aprono un menu complementare, anch'esso direttamente presente sullo schermo, cosa che evita l'interminabile numero di sub menu di alcuni programmi dello stesso genere. Canvas può lavorare su schermi multipli (5 sul 520 e 20 sul 1040), ciascuno dei quali ha a disposizione la propria tavolozza. Questa ricchezza si ritrova d'altronde a livello di tavolozze poiché ve ne sono direttamente proposte 64, evidentemente modificabili a piacere. Canvas dispone, ovviamente, degli strumenti da disegno classici: a mano libera, linee giuntive o no, raggi, rettangoli (eventualmente con angoli arrotondati), ellissi, poligoni (fino a venti lati), archi di cerchio e spicchi. In compenso sono però assenti le "B- spline" (curve determinate da un certo numero di punti fissi, spostando i quali si modifica l'aspetto della curva), che in certi casi si rivelano molto pratiche. Le linee offrono le opzioni multiple del GEM: spessore del tratto, tipo del medesimo (continuo o discontinuo, ridefinibile), estremità. Le figure possono essere riempite al momento della creazione da un gran numero di trame e motivi monocromatici o policromatici, alcuni ridefinibili e altri no. Ovviamente un'ampia scelta di strumenti e funzioni

Il menu principale e le sue molteplici opzioni

Non è digitalizzato. Stupefacente!

L'insieme degli sprite pronti per l'animazione

Cambiamento di tavolozze multiple: una bella policromia

complementari completano il disegno classico. Si può anche disegnare utilizzando come pennello uno dei 16 sprite ridefinibili, una delle "impronte" (non possono essere riempite) o anche con l'aiuto di un qualsiasi blocco predefinito. Lo spray è parametrabile in dimensioni e taglio, ma non può creare motivi. Lo zoom di ingrandimento variabile offre un modo tempo reale, che consente di osservare una veduta un po' ingrandita della zona del cursore senza perdere di vista l'immagine di insieme. Disponete anche di otto griglie parametrabili, destinate a facilitare la costruzione delle figure geometriche, dell'ombreggiatura automatica, di un modo clipping per attivare solo una porzione del disegno (il resto rimane intoccabile) e di vari modi di immagine speculare o di disegno (sostituzione, esclusione, ecc.). Le opzioni testo sono abbastanza complete con diverse dimensioni dei caratteri e di effetti di scrittura nelle quattro direzioni. Tuttavia il riempimento automatico delle lettere con un motivo a scelta o l'accesso a un maggior numero di caratteri sarebbero stati i benvenuti. La rotazione dei colori è regolabile in velocità e in direzione e funziona con la visualizzazione o durante il tracciamento. Ciò permette di ottenere superbi effetti con poca spesa di tempo. Le deformazioni di immagini utilizzano il sistema dei blocchi (potendo arrivare fino alle dimensioni dello schermo). La delimitazione di questi blocchi obbedisce al classico rettangolo di delimitazione, ma sarebbe stato bello trovare il modo "lasso" che permette di delimitare zone con un contorno qualunque.

Le deformazioni si eseguono rapidamente e sono varie: angolazione verticale od orizzontale, capovolgimento, rotazione, deformazione secondo un asse, pixellizzazione, modificazione di taglia con eventuale conservazione del rapporto tra lunghezza e larghezza. Canvas offre una completa gestione del disco con formattazione, cancellazione e cambiamenti di nome degli archivi. Oltre al proprio formato, compatto o no, accetta immagini Neo, Degas e IMG. Non è stata dimenticata la stampa ed il programma controlla le stampanti monocromatiche classiche o a colori (LC 10), comprese le immagini a colori estesi (più di 16). Il numero di passaggi può arrivare fino a 6 e i vostri documenti avranno una resa eccellente, ovviamente al prezzo di un lungo tempo di stampa. Canvas è dunque già molto ricco nel campo del disegno classico.

Moduli complementari

Il modulo 3D funziona secondo il principio delle linee costituenti, cosa nettamente meno pratica di quello generalmente usato, tanto più che le sole figure predefinite sono i poligoni. In compenso può lavorare simultaneamente su 8 oggetti, ognuno dei quali può avere fino a 256 linee di costruzione. Se la creazione dell'oggetto 3D non è affatto evidente con questo metodo, la sua visualizzazione è molto corretta. Oltre alle facce nascoste non calcolate, Canvas vi permette di zoommare, di modificare l'inclinazione secondo un qualsiasi asse, di scegliere la prospettiva o di spostarvi attorno all'oggetto per contemplarlo da ogni angolazione.

Ancora una Ferrari, ma realizzata con tavolozza estesa

Il modulo di animazione può lavorare su 32 sequenze di sprite, ognuna delle quali contiene ovviamente diverse immagini (fino a 1000 immagini in tutto). Siccome gli sprite non hanno limiti di dimensione, potrete realizzare un'animazione che occupa la totalità dello schermo. Questo modulo non facilita la creazione automatica di animazioni come in altri programmi (per esempio, Cyberpaint), ma si limita ad archiviare immagini o sprite già creati definendone sequenza, velocità di visualizzazione, ripetizione, ecc. Nonostante i suoi limiti potrà rendere grandi servigi all'animazione degli sprite. L'ultimo modulo è il più sorprendente. Permette di superare il fatidico limite dei 16 colori simultanei sullo schermo. Canvas può cambiare tavolozza ogni quattro linee verticali. Si dispone così di 800 colori sullo schermo. Gli ST offrono solo una tavolozza di 512 colori e solo gli STE saranno in grado di mostrare la totalità degli 800 colori. Il funzionamento è molto semplice: basta scegliere una nuova tavolozza e definire l'altezza da cui l'immagine sarà presentata. Potete naturalmente ripetere il processo per moltiplicare il numero dei colori. Questo sistema è meno fluido di quello di Spectrum poiché

tutti i punti inclusi in queste quattro linee minime saranno limitati ad uno dei 16 colori della tavolozza in uso. Tuttavia si rivela già molto pratico e dà buoni risultati se le immagini sono già state pensate con questo criterio prima della loro creazione.
Concludendo, Canvas è un eccellente programma di disegno classico che i suoi moduli complementari di disegni 3D, animazioni e colori estesi lo rendono particolarmente completo, anche se non possono fare concorrenza ai programmi specifici come Spectrum. Il manuale, piuttosto completo ma in inglese, è proposto sotto forma di un aiuto on-line, ma è preferibile trasferirlo su stampante.
(Dischetto Microdeal per Atari ST).

A.C.

Su un'immagine presa dal dischetto programma si ritrovano efficienti opzioni di disegno

-Animator-

Questo splendido programma di animazione grafica conferma che un AT in VGA a buon mercato è un concorrente temibile per Amiga e ST!

Se siete equipaggiati di un PC 286 o 4386 questo programma di animazione grafica ha davvero tutte le qualità per interessarvi e affascinarvi. Animator propone schermi di lavoro di una scorrevolezza e chiarezza a dir poco perfette.
Per cominciare, vi trovate prima di tutto un modulo da disegno fornito di tutte le classiche opzioni, necessarie per tracciare e riempire gli spazi. Il trattamento dei colori è sicuramente avvantaggiato, oltre che dalla qualità del modo VGA, da una grande varietà di gradazioni di colore molto facili da maneggiare. Una volta disegnate più immagini, l'utente realizzerà rapidamente un'animazione sfruttando il principio classico dei contorni animati. Animator propone, ovviamente, un gran numero di animazioni preprogrammate per chi lo desidera. Per quanto riguarda gli sfondi o il disegno degli sprite, è anche possibile attingere a creazioni già preimpostate di quasi tutti i programmi di disegno disponibili attualmente su PC. Manipolato con il mouse o con la tavola tracciante, questo soft è per quanto possibile completo. Non vi è opzione che sia stata tralasciata nei menu a icone o scorrevoli. Ma, se il suo prezzo di vendita rimane molto allettante, la configurazione PC richiesta all'acquirente rischia di limitare l'uso ai soli professionisti dell'animazione, mentre i neofiti saranno scoraggiati dal prezzo elevato. Da notare, infine, che Animator vi permette, se possedete l'adeguata interfaccia, di trasformare le vostre animazioni micro in film video. Ma di nuovo l'appassionato si scontrerà di certo con il prezzo di vendita dell'equipaggiamento necessario per tale lavoro. Animator è un prodotto completo ed efficiente che, su Amiga o ST, avrebbe fatto furore tra i lettori appassionati di programmi creativi.
(Dischetti Autodesk per PC 286, minima configurazione VGA)

A.C.

La tavolozza grafica, con la scheda grafica VGA.

I piani si succedono prima dell'animazione finale

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Aquanaut

ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-

Equipaggiati di tuta da sub e del vostro fucile lancia-arpioni, vi accingete a compiere una missione di importanza vitale: dovrete ricercare e distruggere la nave ammiraglia e se possibile acquisire delle informazioni sulle sue trasmissioni codificate in modo da permettere alla vostra base di prevederne le mosse. In un primo tempo, dovrete aprirvi un varco attraverso la fauna acquatica che presenta un aspetto temibile e utilizzare con criterio gli oggetti che troverete. Contrariamente ai mostri presenti nella maggior parte degli shoot'em-up, alcune di queste creature danno prova d'intelligenza e cercano di incastrarvi. State attenti a non sciupare le munizioni che non sono illimitate, perciò usate con parsimonia gli spari a disposizione e non esitate a fermarvi in alcuni casi. L'animazione delle creature marine e del vostro sommozzatore sono eccellenti, ma le scene sono poco variate ed i suoni limitati. Un gioco divertente all'inizio, ma di cui ci si stancherà presto. (Dischetto Addictive)

Black Tiger

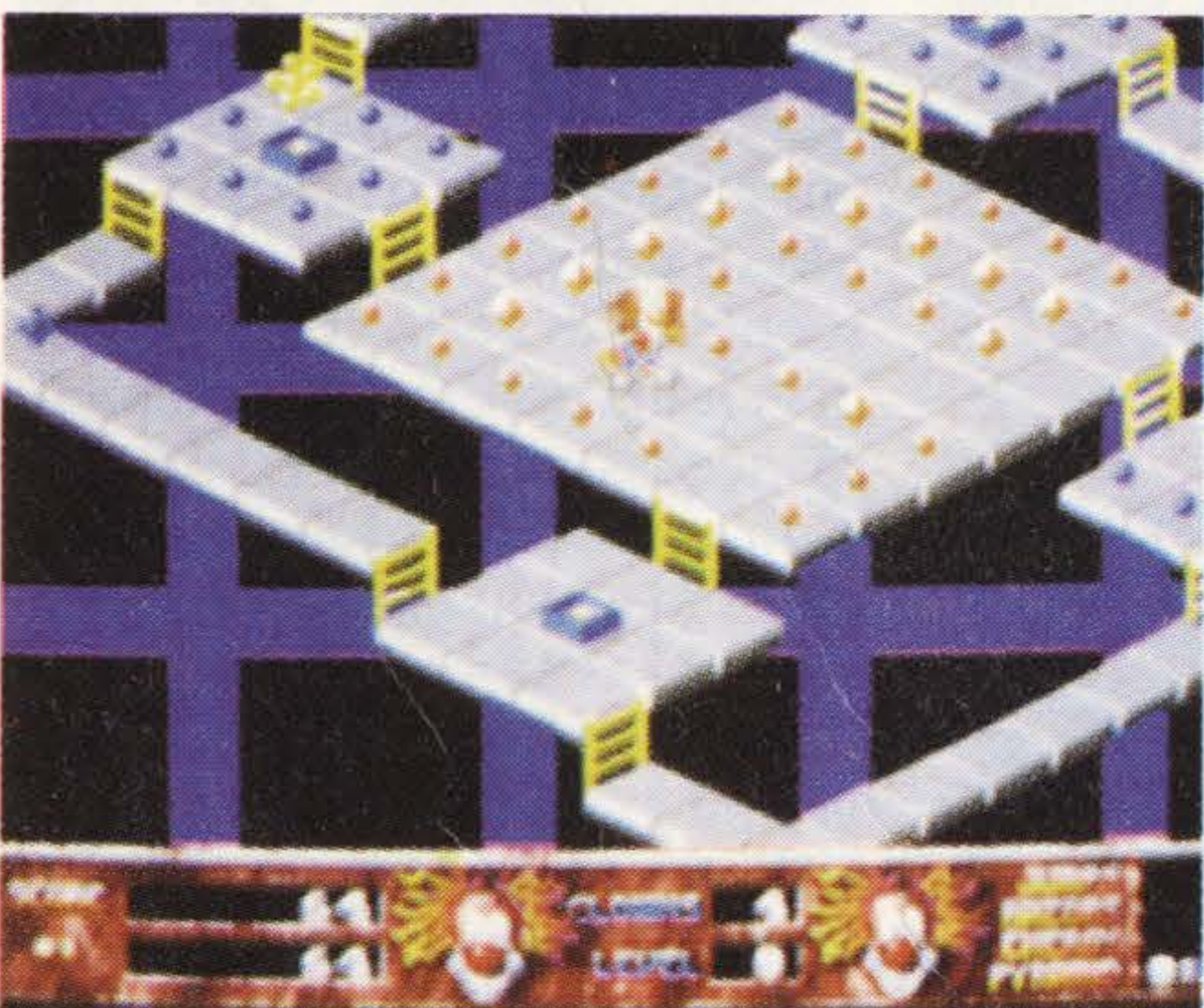
ST - CPC - C64 - Spectrum- Amiga - ST

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000

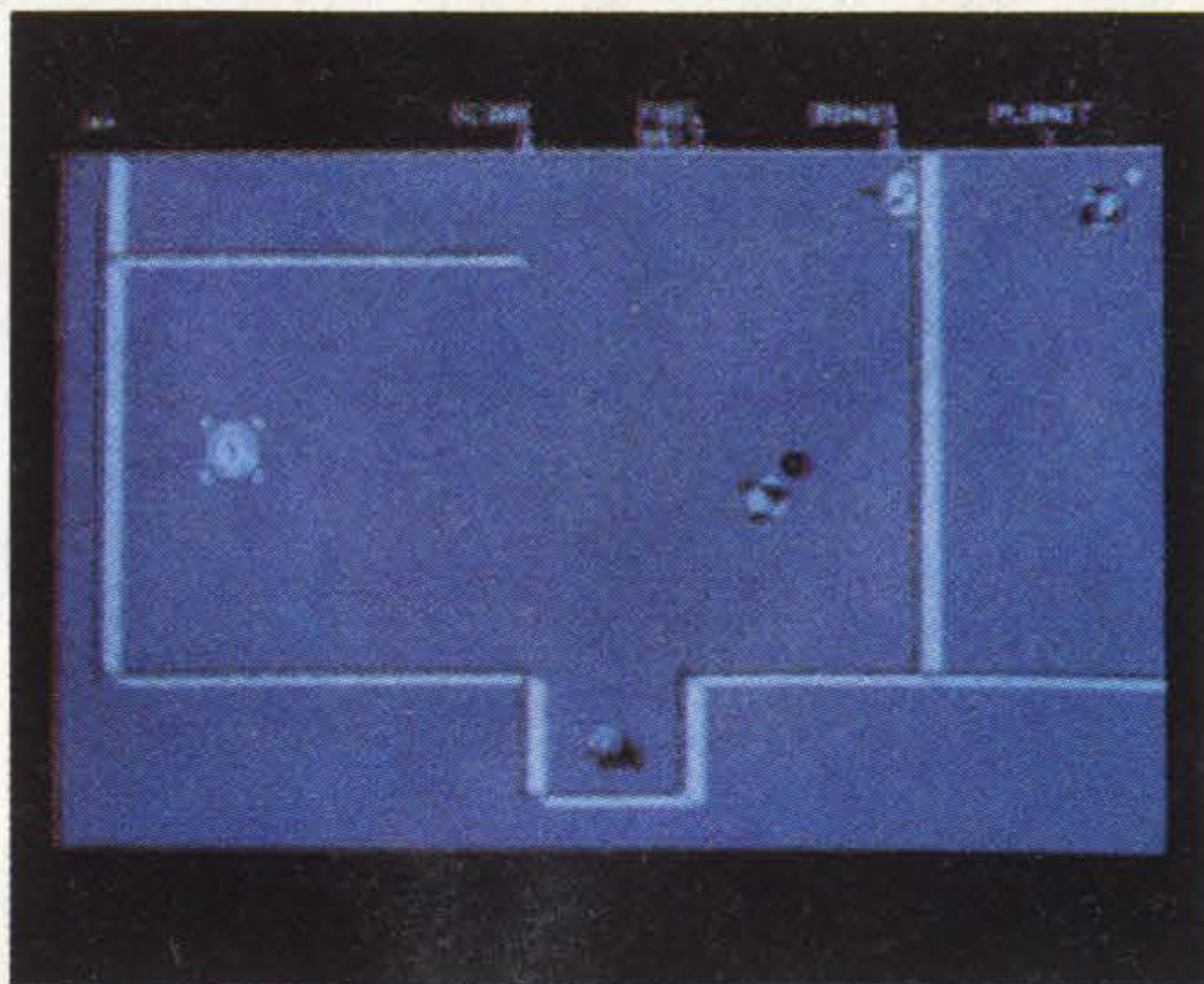
In Black Tiger avete la possibilità di esplorare vaste caverne popolate di creature aggressive e con tutte le "buone" intenzioni di rendervi la vita dura! Durante la progressione del game, scoprirete numerose ampolle che contengono delle monete, con le quali potrete acquistare diversi equipaggiamenti indispensabili per portare a buon fine il gioco. Ma state attenti, non tutte sono positive per voi, alcune di queste contengono creature ancora più pericolose in quanto inaspettate. Questo gioco arcade della Capcom, che ricorda molto Son Son II, è un programma dall'impostazione tipicamente giapponese. A volte ci si può perdere in questi immensi labirinti, zeppi di strade senza uscita. L'azione è avvincente e la prospettiva di scoprire nuovi settori stimola il video-player in interminabili e avvincenti partite. L'unico neo di questo soft è la realizzazione non al massimo... La grafica infatti è ben riuscita, ma gli sprite sono veramente piccoli, e ciò rende a volte l'azione abbastanza confusa. (Dischetto US Gold)

Clown O. Mania

Amiga

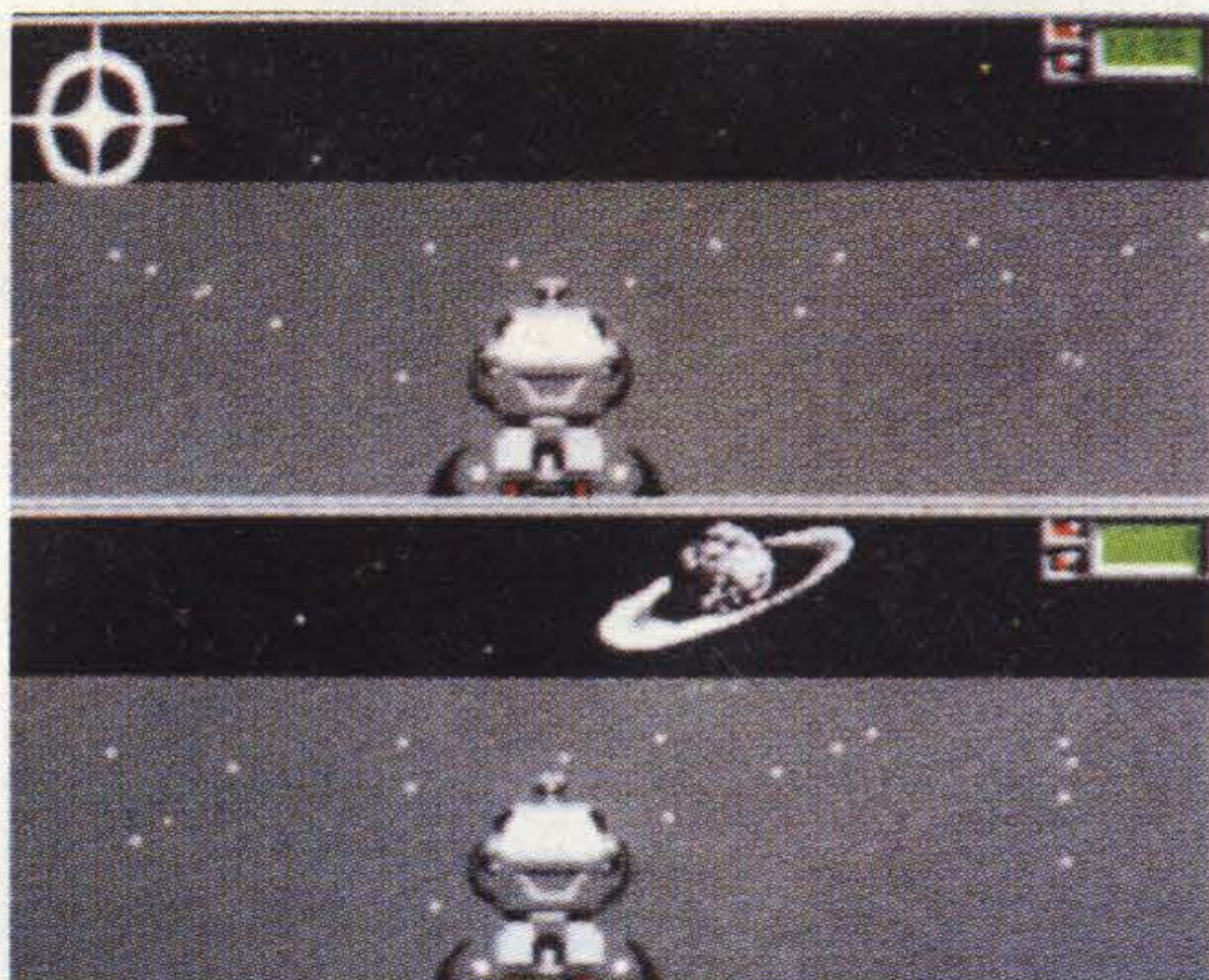
GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Clown O. Mania, non lascia dubbi sull'identità del personaggio che dovete guidare. No! Non è propio un caso questo titolo! Guarda caso dirigete un clown, che invece di fare il "mestiere" abituale facendo ridere a crepapelle gli spettatori deve vedersela con una serie di piattaforme raccogliendo nel contempo le immancabili pastiglie (che rappresentano gli "immancabili" bonus). Molto facile da gestire, non trovate anche voi? Se fosse tutto qui, non c'è dubbio che si terrebbero gli occhi aperti per non più di due minuti... se fosse così! Scoprirete subito di dovervela vedere con ogni sorta di creature il cui contatto è mortale oltre a dovervi impadronire di scale e teletrasportatori per passare da una piattaforma all'altra. Clown O. Mania è un remake simile a Flip Flop, un gioco che riportò un certo successo su Atari XL e C64, qualche anno fa. L'azione è molto rapida e bisogna imparare ad utilizzare bene gli oggetti per sopravvivere. Un gioco gradevole che si inserisce nella linea di Pac Man, Q-Bert ed anche Skweek. (Dischetto Starbyte)

Continuum

Macintosh

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

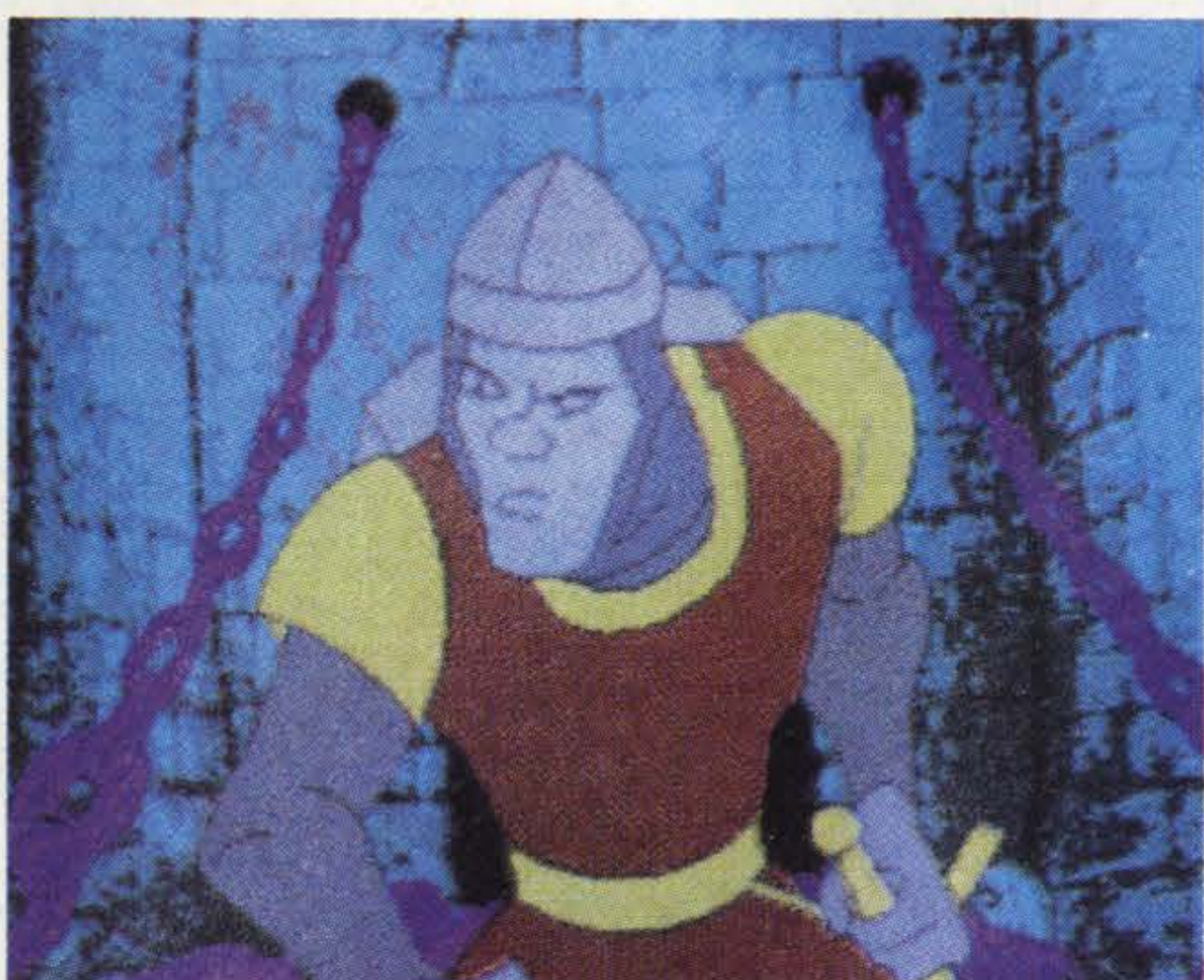
Mi sembrava strano, già tre recensioni e neanche un game in cui non si trovi l'eterno mistero dello spazio! L'avventura è ambientata su pianeti che hanno la strana caratteristica di essere dei labirinti (la cosa mi sembra piuttosto terrestre!!!). Naturalmente siete ai comandi dell'immancabile ship ultramoderno pronti a distruggere dei cannoni, ricordandovi (è molto importante per la sopravvivenza) di effettuare dei regolari rifornimenti ai distributori di energia (speriamo che anche nello spazio non sia sopravvenuto uno sciopero selvaggio indetto dai soliti ignoti!). Le scene che vi trovate davanti non lasciano spazio a grandi voli di fantasia, gli effetti sonori sommari (Pshitt! Tschipp! Boum) e lo scrolling leggermente frammentario. Non disperate: non è poi un disastro totale. Ben disegnato, rapido e soprattutto estremamente avvincente. Inserite il dischetto e siete partiti per un'ora all'interno di un'avventura galattica. In più è di dominio pubblico (dunque quasi gratuito) e il Mac manca di buoni giochi d'azione.

Dark Century

PC - EGA - CGA - ST

GENERE	AZIONE/TRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Il serioso PC comincia a scrollarsi di dosso la muffa accumulata in tanti anni d'ufficio e si affaccia sempre più spesso nel mondo "giochereccio" dei videogames. La versione di Dark Century non ha perso la ricchezza strategica già nota ai possessori di ST. L'obiettivo che vi prefiggete (controllando un certo numero di tank, da 2 a 6) è di neutralizzare dei veicoli che sono stati trafugati da alcuni pericolosi criminali evasi dal penitenziario in cui scontavano la pena a loro carico (perciò non aspettatevi dei "teneri agnellini!). La possibilità di programmare individualmente le modalità di spostamento di ciascuno dei tank apporta al soft una dimensione strategica raramente raggiunta nel genere. Tuttavia, gli spettacolari effetti di Ray Tracing, che ci erano tanto piaciuti nella versione ST, perdono molto del loro impatto in CGA. Se disponete di una scheda EGA, potrete approfittare pienamente degli effetti di riflesso delle luci sulla blindatura dei tank.
(Dischetto Titus)

Dragon's Lair

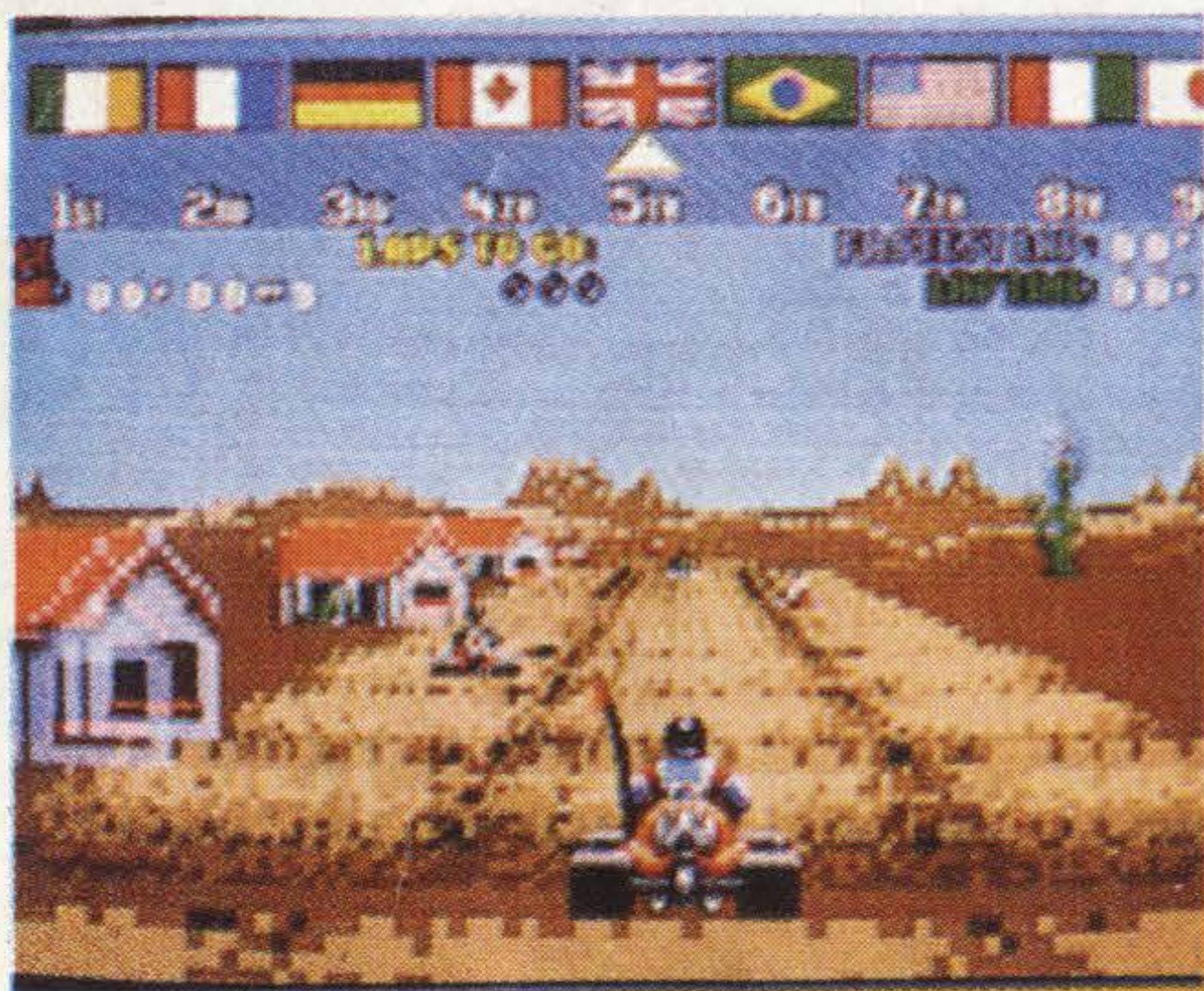
PC - C64 - Amiga - ST

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	75000-85000

Ogni giocatore degno di essere chiamato con questo nome conosce questo soft leggendario di Don Bluth, che fu uno dei primi giochi arcade su CDI. Dopo la superba versione Amiga eccolo arrivare (non ho ancora finito di scriverlo... sta proprio diventando un "giocherellone") su PC. Ci sono voluti ben tredici dischetti per adattare questi superbi effetti grafici su questa macchina e bisogna disporre almeno di 640K di memoria e di una configurazione grafica EGA o VGA per poterne apprezzare pienamente tutte le sue qualità. E' soprattutto la bellezza della realizzazione che ha fatto la gloria di questo programma, il cui interesse di gioco è discutibile, infatti, sebbene splendido ci si ritrova a essere gestiti dal gioco più che a gestirlo. In effetti si tratta più di un demo nel quale si interviene che di un gioco nel vero senso della parola. Buonissima grafica, anche se meno bella di quella di Amiga; i colori non sono molto riusciti in EGA. Con un numero così impressionante di dischetti ci si poteva aspettare qualcosa di più. (Dischetto Interactive Media)

TEENAGE MUTANT HERO

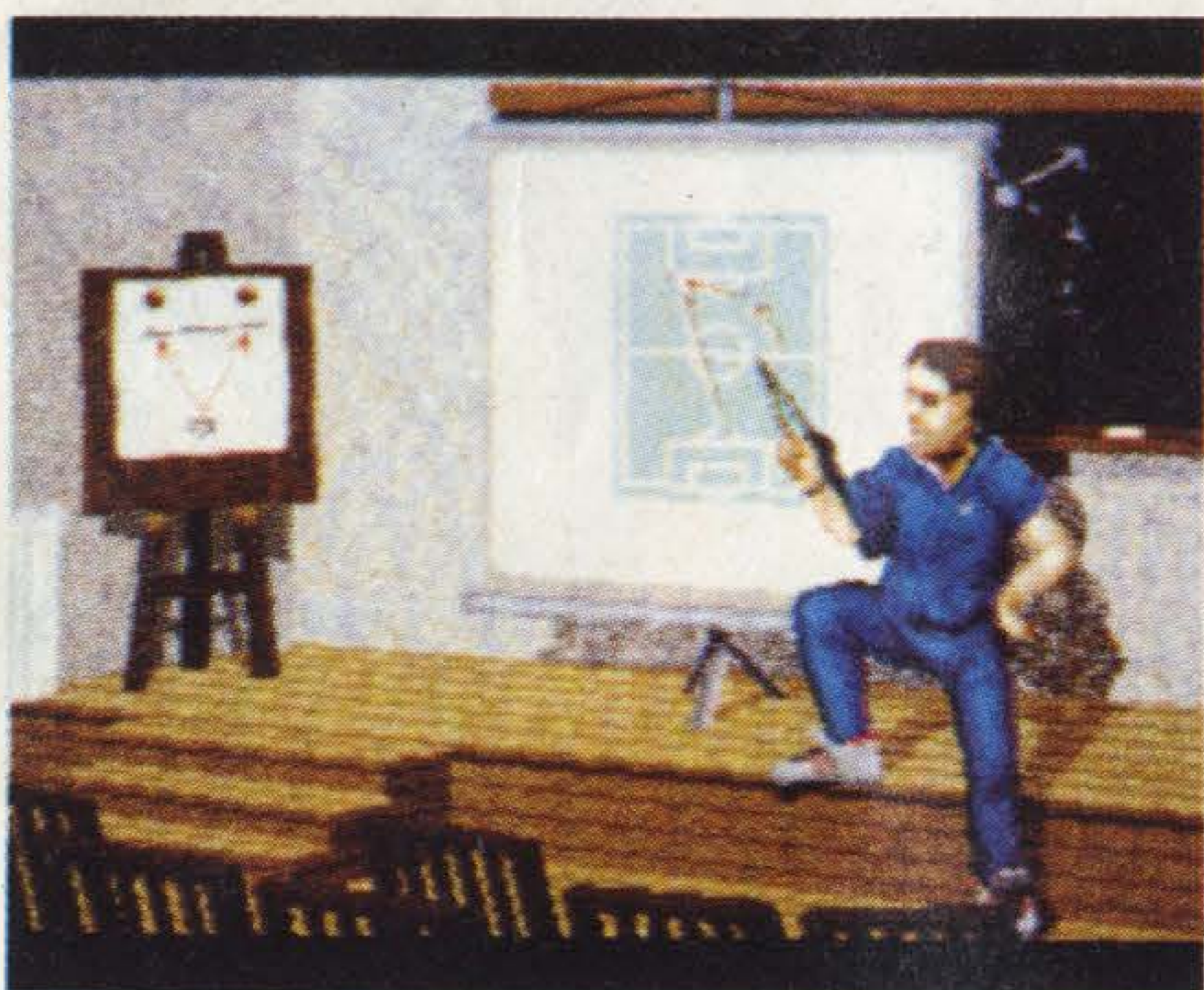
TURTLES™

Drivin' Force

ST - Amiga

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	39000

Drivin Force si propone di farvi partecipare a dodici corse mettendo in scena dei veicoli molto differenti tra di loro, come dei buggy, delle auto da Formula 1 o addirittura dei camion. Il programma permette di poter selezionare diversi parametri in funzione dei quali potete scegliere oltre al vostro veicolo, il tipo di circuito in cui gareggiare e le caratteristiche del campionato. Gli ideatori del programma hanno cercato di fare in modo che il gioco fosse il più rapido possibile, al punto che Drivin Force si rivela senza dubbio uno dei giochi più rapidi della sua categoria (superando largamente Power Drift). Gli effetti grafici del software sono gradevolmente colorati e le animazioni estremamente rapide, ma non per questo i mezzi sono maneggevoli il che aumenta il piacere di giocare. Anche l'accompagnamento musicale è di ottima qualità a coronare un buon programma. Drivin Force piacerà indubbiamente agli appassionati di giochi rapidi.
(Dischetto Digital Magic Software)

European Superleague

ST

GENERE	SIM. CALCIO	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Questa simulazione di management di una squadra di football fa pensare al vecchio Football Manager. In European Superleague la cura del dettaglio è tuttavia spinta oltre: dovete assistere alle riunioni del consiglio d'amministrazione, stabilire dei piani d'allenamento, decidere delle tattiche e delle strategie di gioco per fare della vostra squadra la migliore d'Europa. Dopo lo strepitoso successo dei mondiali niente attira di più di una buona partita di calcio giocata in prima persona: attenti, in realtà non offre niente del genere. Il vostro ruolo consiste essenzialmente nell'effettuare scelte tattiche per la gestione della squadra e limitarvi ad attendere i risultati. Il programma riassume una successione di belle pagine grafiche che nessuna animazione interviene a disturbare. Anche gli incontri sono illustrati solo con vignette fisse sulle quali si visualizza un punteggio. Questo programma non piacerà dunque ai fanatici delle simulazioni sportive. Ritirate le vostre scarpe da calcio.. per questa volta rimanete in panchina. (Dischetto CDS)

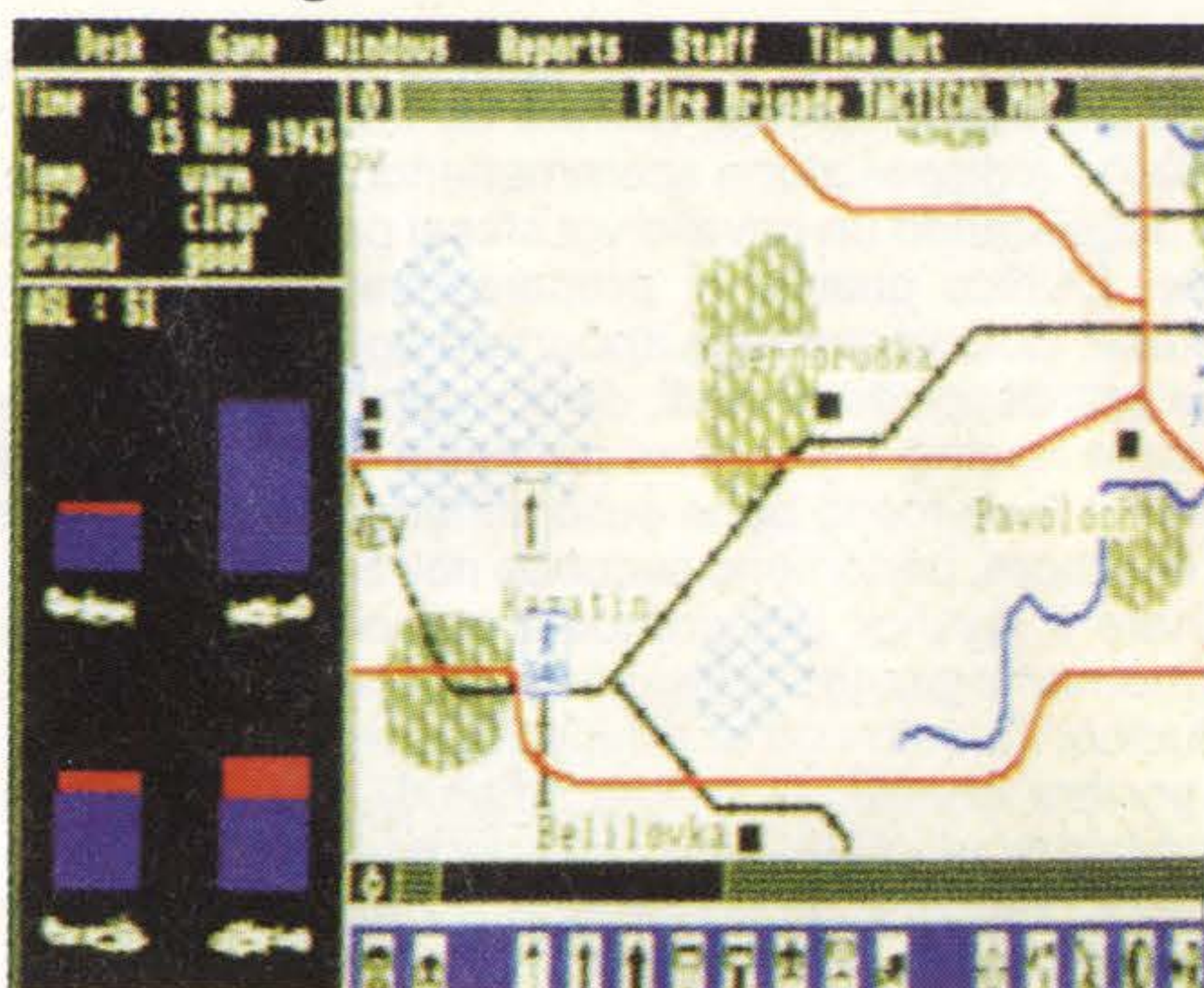
Fighter Bomber

ST - Amiga - C64 - PC - Spectrum

GENERE	SIMULAZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000-69000

Fighter Bomber è un vero simulatore di volo notevolmente al passo coi tempi moderni in cui la tecnica ha raggiunto livelli impensabili anche solo qualche anno fa. Dispone, infatti, di grafica 3D a superfici piene, di visione panoramica ed effetti di zoom sull'apparecchio pilotato. L'aspetto simulazione del programma lo pone allo stesso livello di titoli come Falcon: vale a dire una garanzia. Fighter Bomber dispone tuttavia di una particolarità: è possibile, volendo, crearvi da soli una vostra "personale" missione. In questo modo è possibile scegliere il tipo di apparecchio che vi attaccherà, ma non solo, anche in quali condizioni lo farà. La grafica del programma è molto bella (le fasi di riavvitamento in volo sono altamente spettacolari). L'unico difetto riscontrato sono le animazioni leggermente a scatti, cosa che colloca Fighter Bomber un gradino al di sotto dell'eccellente Falcon. Gli effetti sonori sono senza dubbio il punto debole di Fighter Bomber.
(Dischetto Activision)

Fire Brigade

ST - Amiga - Mac - PC

GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	17	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000-69000

Questo gioco ritraccia la battaglia di Kiev, che ha opposto le forze tedesche e russe nel 1943. Avete la possibilità di effettuare la scelta fra tre soggetti, il più lungo dei quali copre tutta la campagna, mentre il più corto debutta in occasione dell'ultima offensiva tedesca. I mezzi corazzati giocano un ruolo determinante in questo wargame di alto livello, ma non bisogna soprattutto trascurare i problemi logistici che rivestono un'importanza capitale per poter far vincere la battaglia ai vostri eroi. Fire Brigade è molto riuscito, tanto per ciò che riguarda la ricchezza di gioco che la presentazione o la gestione dei comandi. Uno dei migliori wargame di guerra moderna su micro, ma che si rivolge soprattutto ai giocatori esperti, mentre ai neofiti consigliamo di allenarsi con qualcosa di meno impegnativo prima di approdare a questo soft. Peccato che il manuale non sia stato tradotto, questo complica sicuramente le cose a chi non è bene addentro nella lingua. (Dischetto Panther Games)

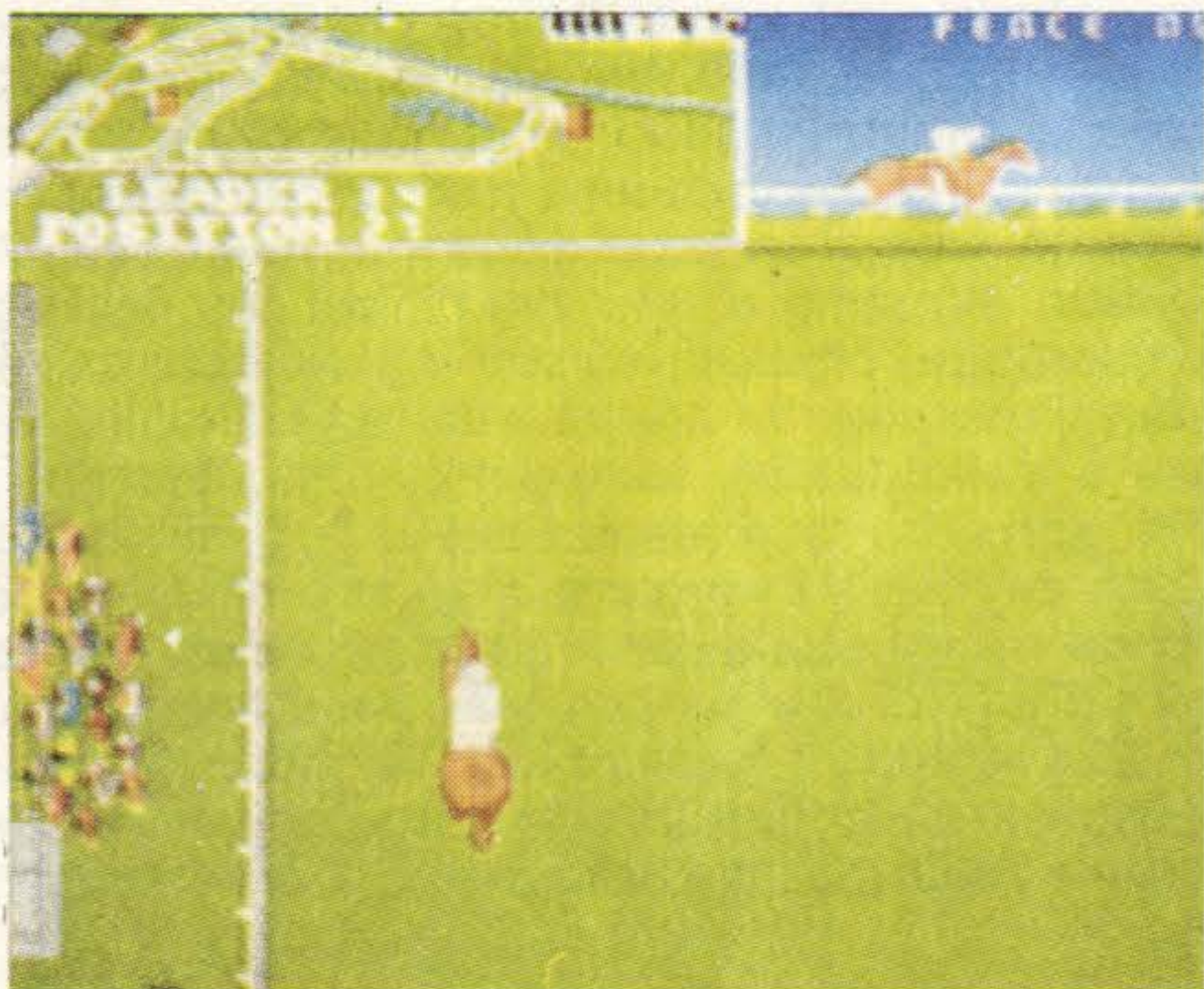
Fred

Amiga

GENERE	ARC./ADV	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

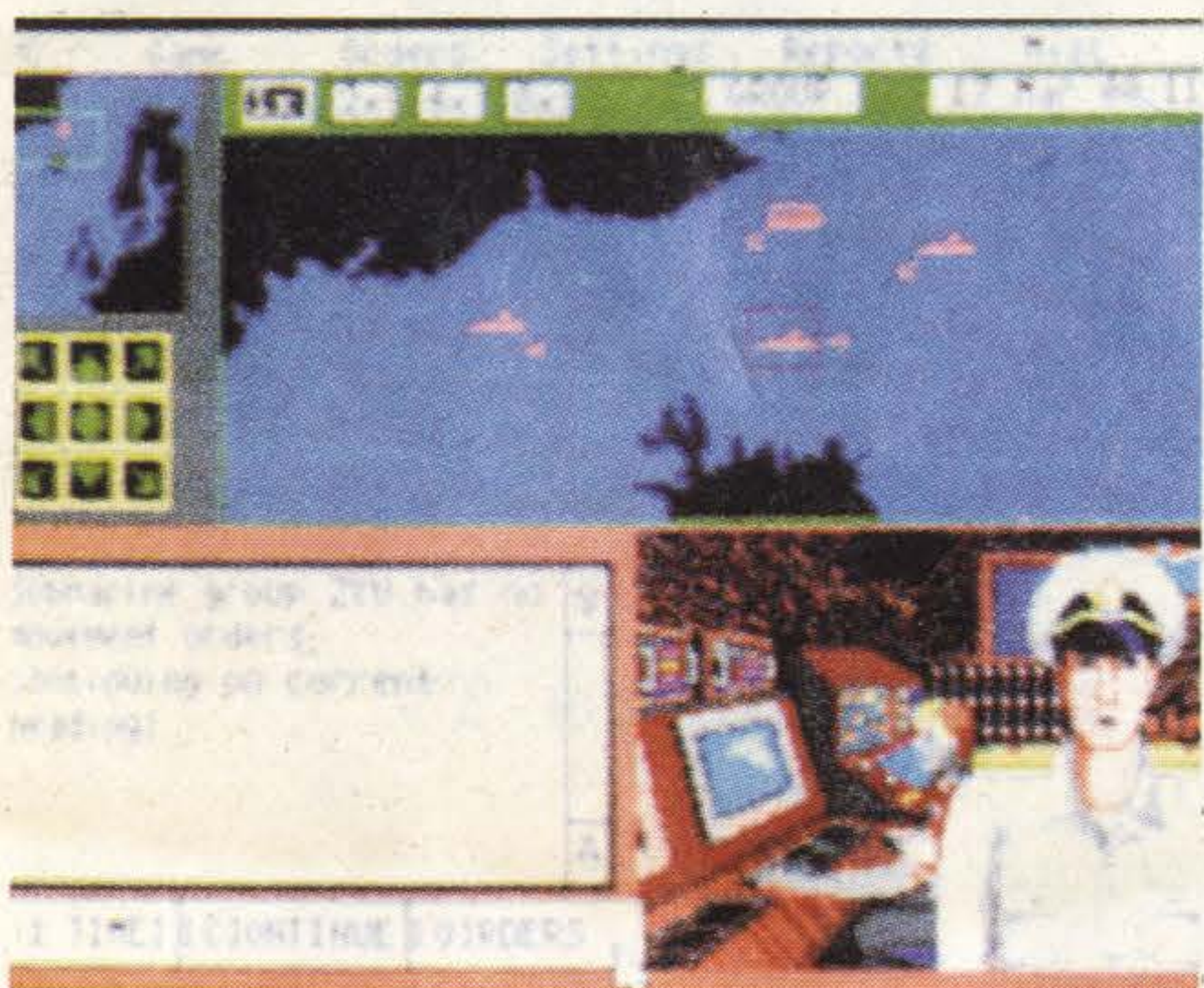
Chi segue assiduamente Guida Videogiochi ricorderà certamente di aver già letto nelle hits del numero 11 la recensione di questo soft che però non era ancora completo. Fred era un bel cavaliere che è stato trasformato in feto da uno stregone e che deve affrontare mille pericoli per poter ritrovare la sua prestanza fisica oltre al cuore dell'amata. Oggi è finalmente suonata l'ora della rivincita su Amiga: armato di una spada ed armi da lancio, affronta i malvagi e gelosi nani al servizio del suo nemico, così come ogni sorta di animali. Dovrà esplorare foreste e castelli alla ricerca di alcuni oggetti indispensabili per poter raggiungere l'obiettivo finale. Fred è un gioco arcade/adventure nel quale l'azione domina. Il personaggio si sposta su tre piani differenti, cosa abbastanza sconcertante nelle prime partite, ma che si rivela molto interessante in seguito. La grafica è eccellente, ma purtroppo lo scrolling a scatti è sgradevole alla lunga. Un programma avvincente, che emana un'atmosfera molto particolare. (Dischetto Ubi Soft)

Grand National

Amiga

GENERE	C. CAVALLI/STRAT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	9	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Proprio come Hors Racing, Grand National vi invita a vivere una intensa carriera di fantino. Dovete far fruttare il gruzzolo che vi è messo a disposizione scommettendo su delle corse, ma anche acquistando un cavallo voi stessi per correre a una delle prove. L'unico quadro di preparazione delle corse è senza pretese. Solo la strategia apporterà agli appassionati il piacere dei pronostici, degli studi, delle valutazioni. Contrariamente a Horse Racing, il giocatore partecipa direttamente alla corsa. Benché rese molto bene sullo schermo, queste prove mancano di sapore, perlomeno secondo noi. Si tratta tutt'al più di malmenare il joystick per prendere velocità e premere il grilletto al momento giusto per il salto degli ostacoli. E' grazioso ma poco ludico. Questo tipo di simulazione non sembra decisamente portare chance ai programmatori. Grand National non riuscirà infatti ad interessare che i più accaniti "smanettoni". Da notare che gli efetti sonori e le animazioni sono ben trattate. (Dischetto Elite per Amiga)

Harpoon

PC CGA , EGA

GENERE	WARGAME NAV.	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Harpoon è una battaglia navale veramente ben realizzata. La strategia molto complessa delle diverse missioni non lascia però molta libertà al giocatore. Il computer fa troppo per una volta! Dirigete col mouse una flotta più o meno importante a seconda del livello di gioco scelto. Per dare gli ordini, aprite menu azione e definite il nuovo capo, ordinate ad una squadriglia di jet di partire in ricognizione, ecc. Questo wargame utilizza graficamente delle mappe su cui si aprono le icone rappresentanti le forze presenti. Le azioni speciali, lanci, naufragi, ecc. sono rappresentati in veduta aerea. Harpoon merita il vostro interesse per il realismo strategico, per la bellezza, la fluidità della rappresentazione grafica e la gestibilità. Ma confrontato a soft più "d'azione", pensiamo per esempio a M1 Tank Platoon a Silent Service, questo non permette al giocatore di decidere in proprio di tutte le sue azioni, specialmente nei combattimenti. Ci si sente a volte superati dal proprio micro. Peccato! (Dischetto PSS)

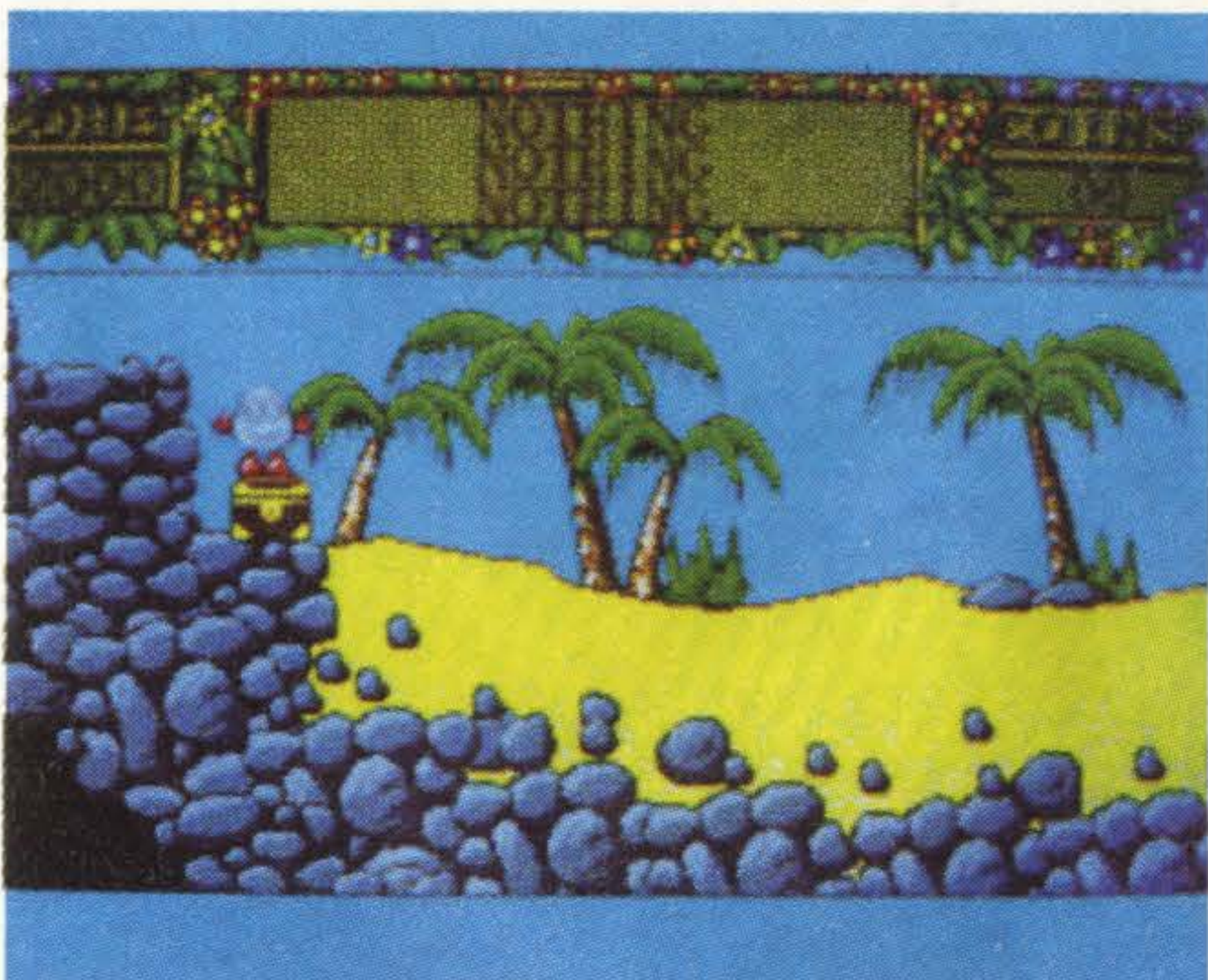
Hoyle's Book of Games

Amiga

GENERE	GIOCO DI CARTE	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

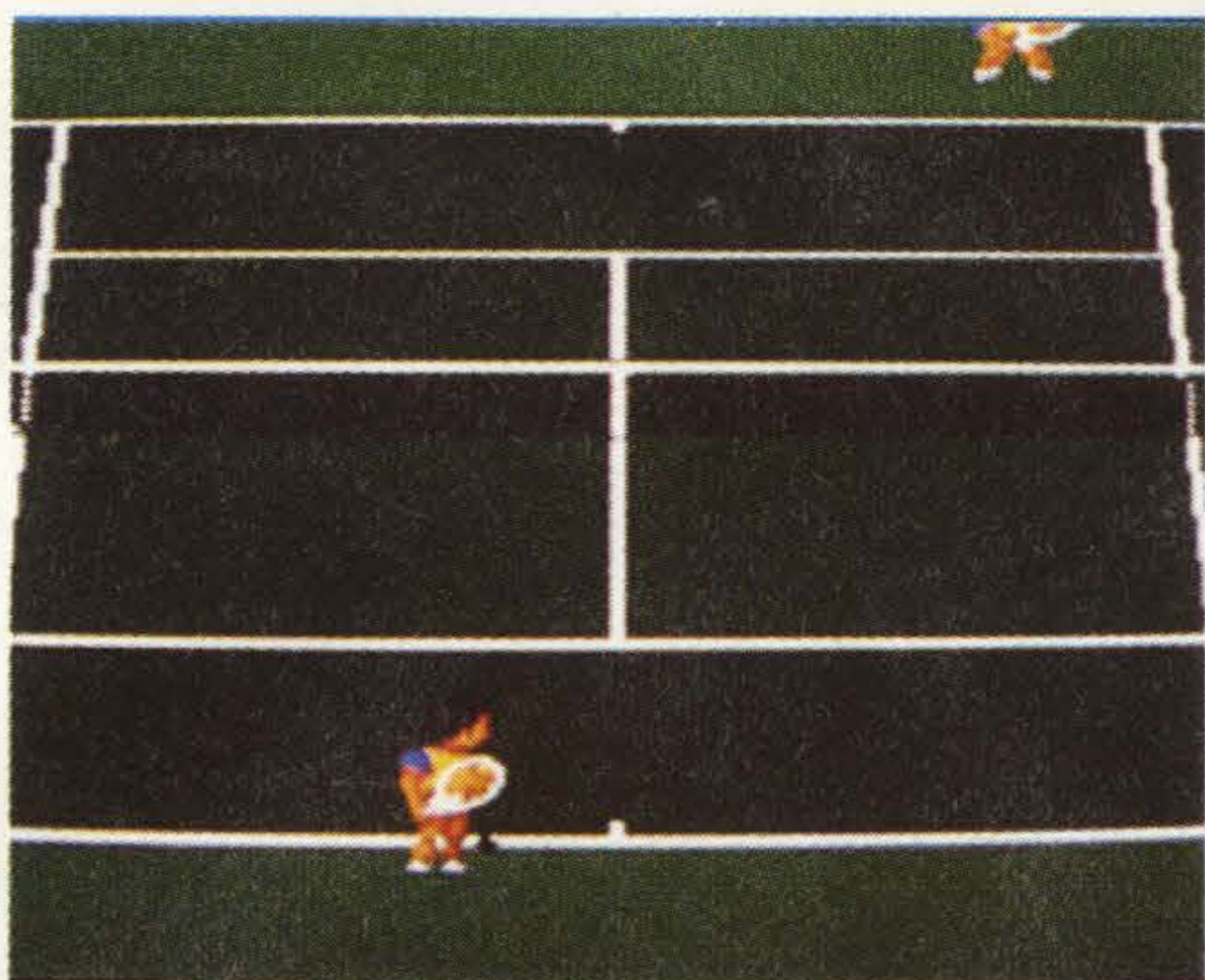
Hoyle's Book of Games propone ai giocatori interessanti sfide a uno, se non il più, dei più vecchi intrattenimenti del mondo: il gioco delle carte. Credo che ognuno di noi, abbia giocato, perlomeno da bambino a carte (io ricordo innumerevoli partite con mia nonna che battevo regolarmente perché... vedevo le sue carte negli occhiali da vista...) Con questo programma vi vengono proposti cinque giochi di carte ed una sola possibilità di vincita (ahimè, niente occhiali, questa volta!). Potete giocare contro numerosi avversari di forza diversa i quali arrivano persino a tenere una educata conversazione con voi. Ci si trovano dei giochi di carte forse sconosciuti da noi (perlomeno per quanto ci risulta), affiancati ai noti giochi a poker e a ramino. Il livello di gioco del computer è del tutto corretto, ma non molto rapido. Un soft gradevole che sedurrà gli appassionati, da sottolineare però che coloro che non comprendono l'inglese dovranno farsi tadurre le regole se vogliono avere qualche chance di vittoria. (Dischetto Sierra per Amiga)

Treasure Island Dizzy

ST - C64

GENERE	ADV./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	5500

Treasure Island Dizzy! Spiagge bianche e assolate e palme in cui ripararsi per trovare refrigerio. Splendide ragazze in pareo che sventolano enormi foglie allietandovi con danze esotiche! Che sogno! Se poi aggiungete che siete un bel "fusto", ecco che tutto diventa perfetto! Ci spiace deludervi: siete solamente un curioso uovo dotato di braccia e di gambe, che deve lasciare un'isola e, non certo paradisiaca, recuperare trenta dollari ben nascosti. Bisogna evitare le trappole e le rare creature con un salto ben calcolato. Questo gioco adventure/azione della Code Masters è realizzato molto correttamente. Gli effetti grafici, stile fumetto, sono avvincenti e l'animazione di Dizzy (l'uovo), rotolante su se stesso dopo ogni salto, è molto divertente. La musica d'accompagnamento è gradevole. Dizzy risponde bene alle vostre sollecitazioni ed i percorsi da scoprire metteranno a volte la vostra sagacia a dura prova, tanto più che non disponete che di una vita. Treasure Island Dizzy: un gioco semplice e divertente. (Dischetto Code Masters)

World Court

PC

GENERE	SIM. SPORTIVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questa simulazione di tennis offre un ampio ventaglio di possibilità di scelta sia di gioco che di campi. Avete, infatti, la scelta fra parecchi giocatori ognuno dei quali è dotato di uno stile differente, a seconda del tipo di gioco che desiderate esprimere, così come il genere della superficie del campo può essere scelta sia in modo tradizionale che su erba. E' anche possibile giocare in doppio, a quattro giocatori, il che regala appassionanti sfide con gli amici. Questa simulazione offre un'incredibile varietà di colpi, a seconda del tasto che selezionate oppure la direzione che voi date al joystick, varia la posizione del vostro giocatore in rapporto alla palla e quindi tutto ciò consente una maggior angolazione delle palline. L'animazione è eccellente, ma purtroppo la grafica è deludente in rapporto alle capacità di questa console. Appassionante come Great Court, ma ancora più completo, World Court è una grande simulazione sportiva.
(Cartuccia Namco)

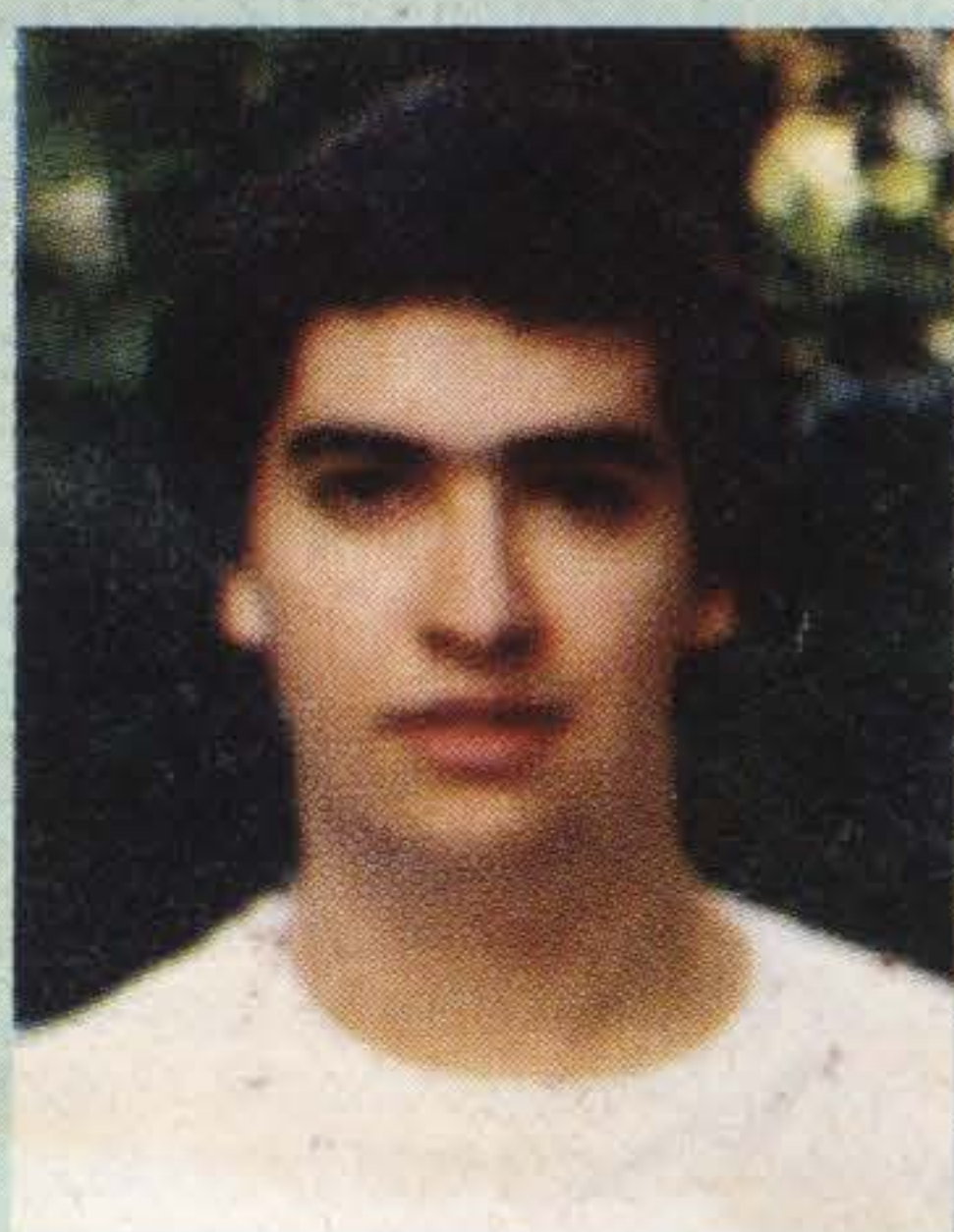
X-Out

ST -Amiga - C64

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	19000-29000

E' sufficiente che qualcuno riesca a concepire un'idea originale perché tutti gli altri ne seguano (in bene o in male... questo è tutto da discutere) il filone. La produzione che segue è nella maggior parte dei casi solo una pallida imitazione del software pioniere. Nel caso di X-Out, non è difficile rendersi conto di avere a che fare con un clone di R-Type o di Denaris (soft già testati precedentemente su Guida Videogiochi). L'unica originalità che contraddistingue questo programma risiede nell'enorme numero di aggressori (40 tipi diversi) e nella quantità di armi che possono essere selezionate (29). Su ST, X-Out, presenta una grafica molto bella anche se leggermente inferiore a quella della versione per Amiga. Questa sovrabbondanza di gadget non riesce tuttavia a far dimenticare la relativa povertà ludica del soft che, molto rapidamente, porterà a una noia mortale (caldamente raccomandato a chi soffre di insonnia!). Un soft salvato dalla qualità dello scrolling orizzontale e dalla taglia di alcuni sprite. (Dischetti Rainbow Arts)

HI-SCORE
Gallery

Alessio B. - Novi Ligure (AL)
Wonder Boy (C64) **5600000pt**

Roberto S. - Roma
Double Dragon (Atari VCS) **160650 pt**

GV10

COGNOME ______

NOME ______ ETA' ______

INDIRIZZO ______

CITTA' ______ C.A.P. ______

GIOCO ______

ACQUISTATO DA ______

MACCHINA ______

PUNTEGGIO RECORD ______

NOTE ______

HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE • HI SCORE

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- ☆ *una vostra foto*
- ☆ *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Inviare le buste a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano

ENTRA NEL MONDO JACKSON

JACKSON

DARIO MUSTANG,
ARI PIU' BELLI DEL MONDO...

CLUB Vacanze

E IN PIU' 25 PC TULIP 386 SX Hard Disk da 20 MB!

VANTAGGI

Abbonarsi alle riviste Jackson offre i seguenti vantaggi: ■ sconto del 20% sul prezzo di copertina ■ prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento ■ diritto a ricevere Jackson Card 1991 che le garantisce: • sconti particolari presso American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Misco, Sai, Salmoiraghi-Viganò, Singer • sconto del 10% sui libri Jackson acquistati presso le librerie convenzionate, per corrispondenza direttamente dall'editore e presso gli stand Jackson in tutte le fiere specializzate • invio del primo numero della rivista Jackson Preview Magazine e del Catalogo Libri e Novità Jackson • Jackson Card la abilita inoltre ad un'ora di collegamento gratuito alla nuova rete telematica **JacksOnLine**. Informazioni dettagliate su questo servizio sulle nostre riviste. ■ partecipazione a un concorso con: 1° premio: **cavallo Mustang** (o altro cavallo di allevamento italiano) oppure moto **YAMAHA XV 535.** - 2° premio: viaggio e soggiorno di otto giorni per due persone alle **Maldive** - 3° premio: viaggio e soggiorno per due persone di otto giorni ai **Caraibi** - 4° premio: viaggio e soggiorno per due persone di otto giorni in **Sardegna**. **Viaggi e soggiorni sono offerti da Villaggi Vacanze** - 5° ÷ 29° premio: computer **Tulip 386 SX** hard disk 20 MegaByte. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento almeno a una delle riviste Jackson. Legga le modalità sul retro.

JACKSON CARD 1991
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Tulip computers

JACKSONLINE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ABBONARSI È FACILE

MODALITA' Abbonarsi alle riviste Jackson è veramente facile. Legga attentamente sulla cartolina allegata a questa rivista le modalità di pagamento e scelga quella che preferisce. Non dimentichi che, se è già abbonato, riceverà a casa l'apposito avviso di rinnovo oppure potrà telefonare al numero 02/6948490 nei giorni di martedì, mercoledì e giovedì dalle ore 14.30 alle ore 17.30.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON 1990 - 1991

RIVISTE	N./ANNO	TARIFFE DI ABBONAMENTO		
BIT	11	L. 61.600	anziché	L. 77.000
PC MAGAZINE	11	L. 61.600	anziché	L. 77.000
PC FLOPPY	11	L. 123.200	anziché	L. 154.000
INFORMATICA OGGI	11	L. 70.400	anziché	L. 88.000
TRASMISSIONI DATI E TELECOMUNICAZIONI	11	L. 61.600	anziché	L. 77.000
COMPUTERGRAFICA	11	L. 61.600	anziché	L. 77.000
ELETTRONICA OGGI	20	L. 128.000	anziché	L. 160.000
AUTOMAZIONE OGGI	20	L. 112.000	anziché	L. 140.000
STRUMENTAZIONE & MISURE OGGI	11	L. 52.800	anziché	L. 66.000
MECCANICA OGGI	11	L. 61.600	anziché	L. 77.000
WATT	20	L. 32.000	anziché	L. 40.000
STRUMENTI MUSICALI	11	L. 61.600	anziché	L. 77.000
FARE ELETTRONICA	12	L. 67.200	anziché	L. 84.000
AMIGA MAGAZINE (DISK)	11	L. 123.200	anziché	L. 154.000
SUPER COMMODORE (DISK)	11	L. 110.000	anziché	L. 137.500
SUPER COMMODORE (TAPE)	11	L. 74.800	anziché	L. 93.500
PC SOFTWARE 5" 1/4	11	L. 105.600	anziché	L. 132.000
PC SOFTWARE 3" 1/2	11	L. 132.000	anziché	L. 165.000
VIDEOGIOCHI	11	L. 35.200	anziché	L. 44.000

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1) Il Gruppo Editoriale Jackson promuove un concorso a premi in occasione della Campagna Abbonamenti 1990/1991. 2) Per partecipare è sufficiente sottoscrivere entro il 31/3/1991 un abbonamento ad una delle riviste Jackson. 3) Sono previsti 29 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: **1° PREMIO** a scelta un cavallo Mustang (o altro cavallo di pari valore di allevamento italiano) oppure una moto YAMAHA XV 535. **2° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni alle Maldive, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **3° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni ai Caraibi, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **4° PREMIO** viaggio e soggiorno di 8 giorni in Sardegna, per due persone, offerto da Villaggi Vacanze. **Dal 5° al 29° PREMIO** un computer TULIP 386 SX, Hard Disk 20 Megabyte offerti dalla Tulip Computer. 4) Ai fini dell'estrazione i nominativi degli abbonati a più riviste vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto. 5) L'estrazione dei 29 premi avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson alla presenza di un funzionario dell'Intendenza di Finanza in data 31/5/1991. 6) A estrazione avvenuta l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata. 7) I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 60 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i premi secondo, terzo e quarto. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati compatibilmente con la disponibilità dello sponsor entro e non oltre il 31/12/91, con preavviso non inferiore a 25 giorni. 8) I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

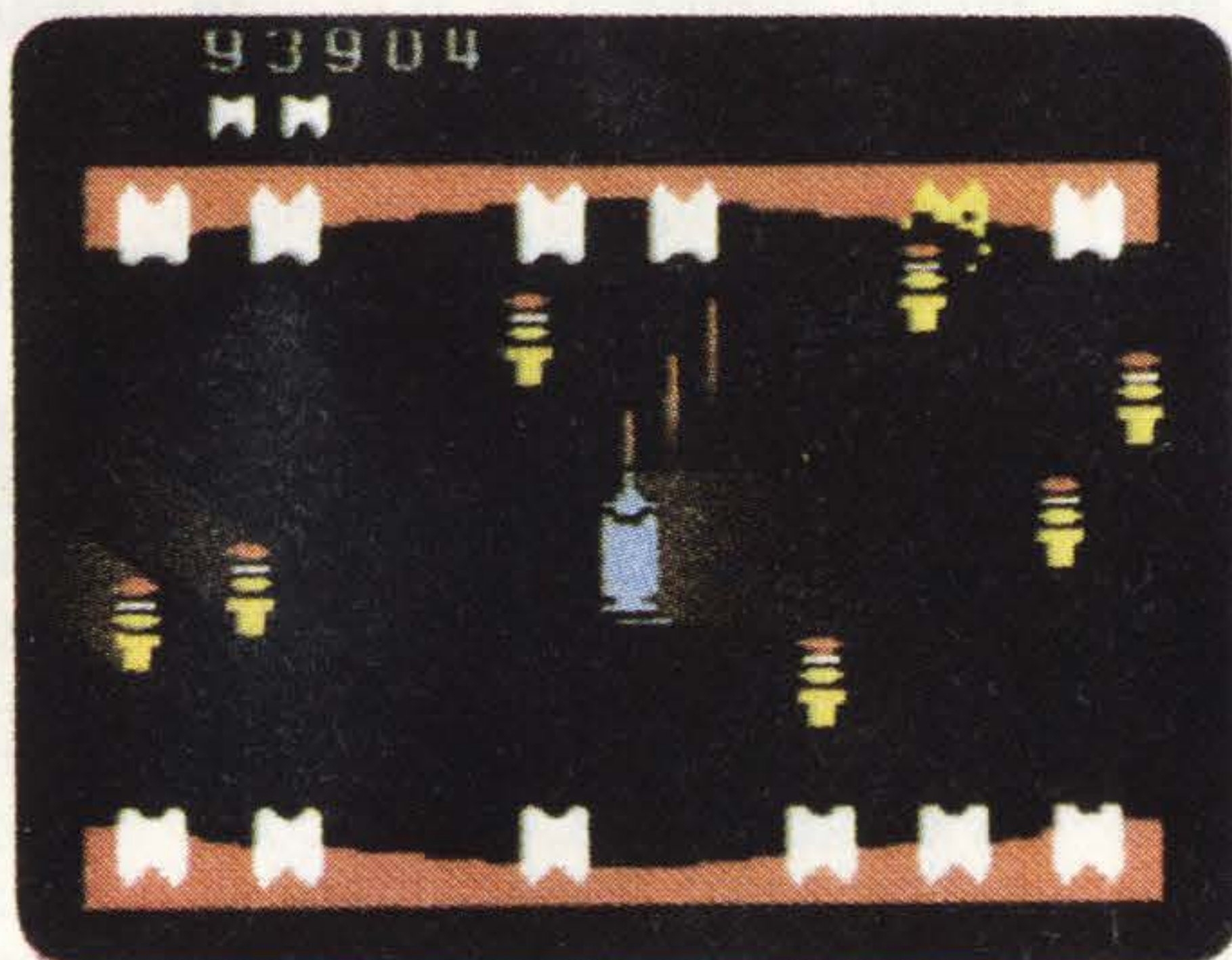
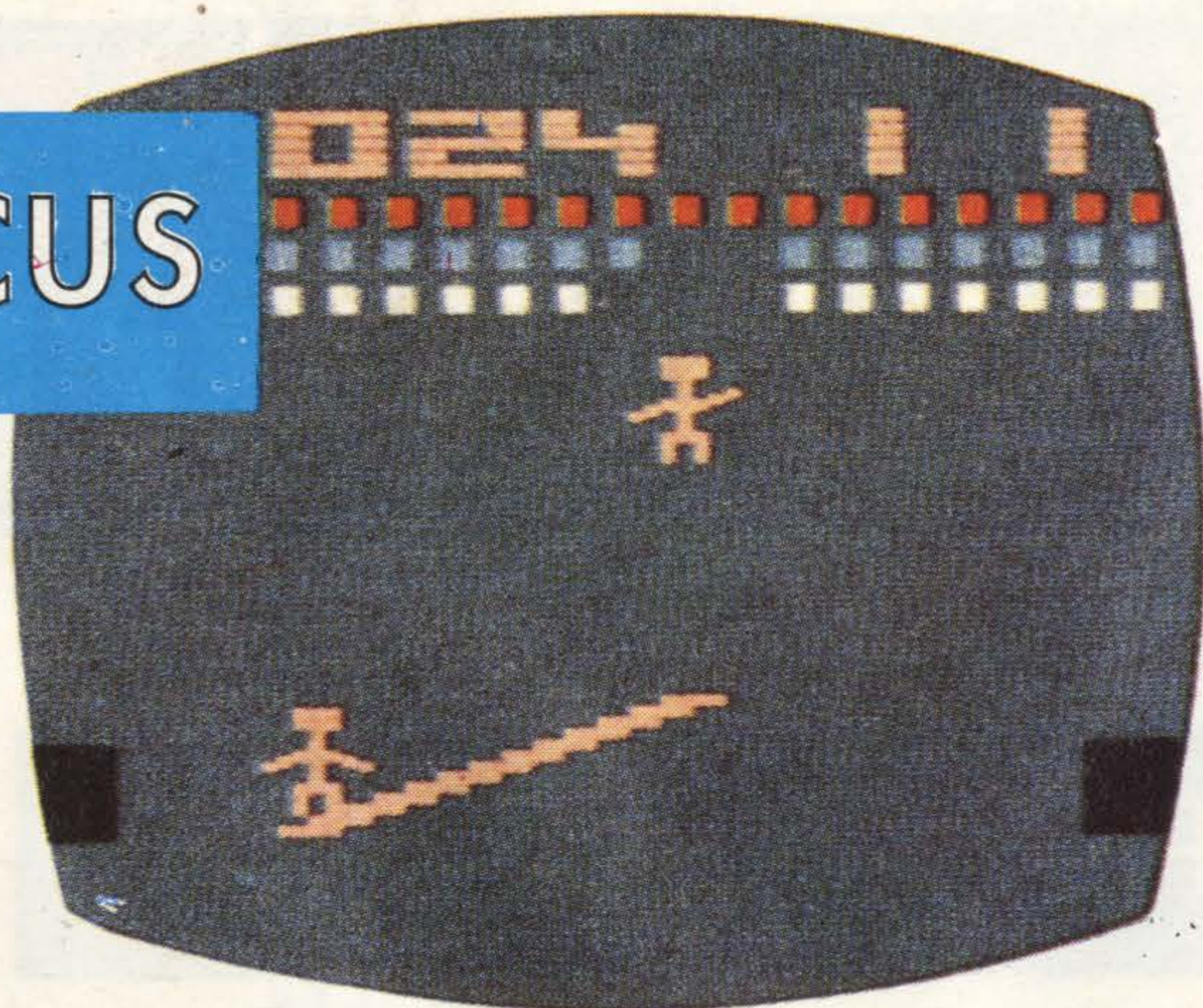
RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

PLAQUE ATTACK

Chi di voi non ha mai avuto almeno un dente cariato? Contiamo pochissime mani alzate! Ma a quanto pare l'Activision era riuscita a trarre spunto, con Plaque Attack, proprio da questa comune malattia. Il game aveva senza dubbio un aspetto originale anche se sviluppato in modo semplicissimo, raccoglieva (e può ancora raccogliere...) unanimi consensi dall'Associazione Medici Dentisti.

Il Gioco

L'obiettivo del gioco, non ci sono dubbi, è una lotta accanita contro la pestifera carie. Per poterlo fare vi trovate all'interno di una bocca con due file di denti sani, voi, naturalmente, siete rappresentati da un tubetto di dentifricio con cui dovrete eliminare una serie di cibi fatali per i vostri denti (ma non per la vostra gola...), prima che essi possano cariarsi. Il compito non è dei più facili e il più delle volte la partita termina con i poveri denti tutti cariati e con la conseguente fatale frase "Game Over". A quel punto non vi resta che farvi dare una controllatina dal vostro dentista per evitare che la fine capitata ai video-denti non si ripeta con i vostri. I nemici che combattete sono alcuni cibi di largo consumo e il primo attacco lo ricevete dagli hamburger multistrato che, non appena a contatto dei denti, li cariano immediatamente. Perciò i patiti del fast-food diffidino della loro lentezza e delle ondate di hot-dog, patatine fritte, fragole, ciliegie, donut, bastoncini di zucchero e dei coni gelato. Con quattro varianti con difficoltà progressiva a disposizione avrete il vostro bel daffare a mantenere intatta la dentatura... Plaque Attack è un game difficile e impegantivo, pur essendo classificabile tra gli shoot'em-up, infatti, dopo un po' il cibo si muove a zig-zag con traiettorie imprevedibili e se non bastasse già questo, i denti da proteggere sono tanti così come gli avversari da colpire. In conclusione un soft originale e piacevole ma che nello stesso tempo fa riflettere (i golosoni...) sui pericoli della carie.

ATARI CIRCUS

Questo game non ha molto in comune con gli attuali soft del genere, perlomeno a livello di grafica , questo però non significa che sia un gioco noioso... All'epoca della sua uscita ha avuto il pregio di essere completamente diverso dai "soliti" alieni che cercano di invadere la terra e che se ora hanno raggiunto la saturazione, anche allora erano presenti massicciamente negli schermi dei videogame.

Il Gioco

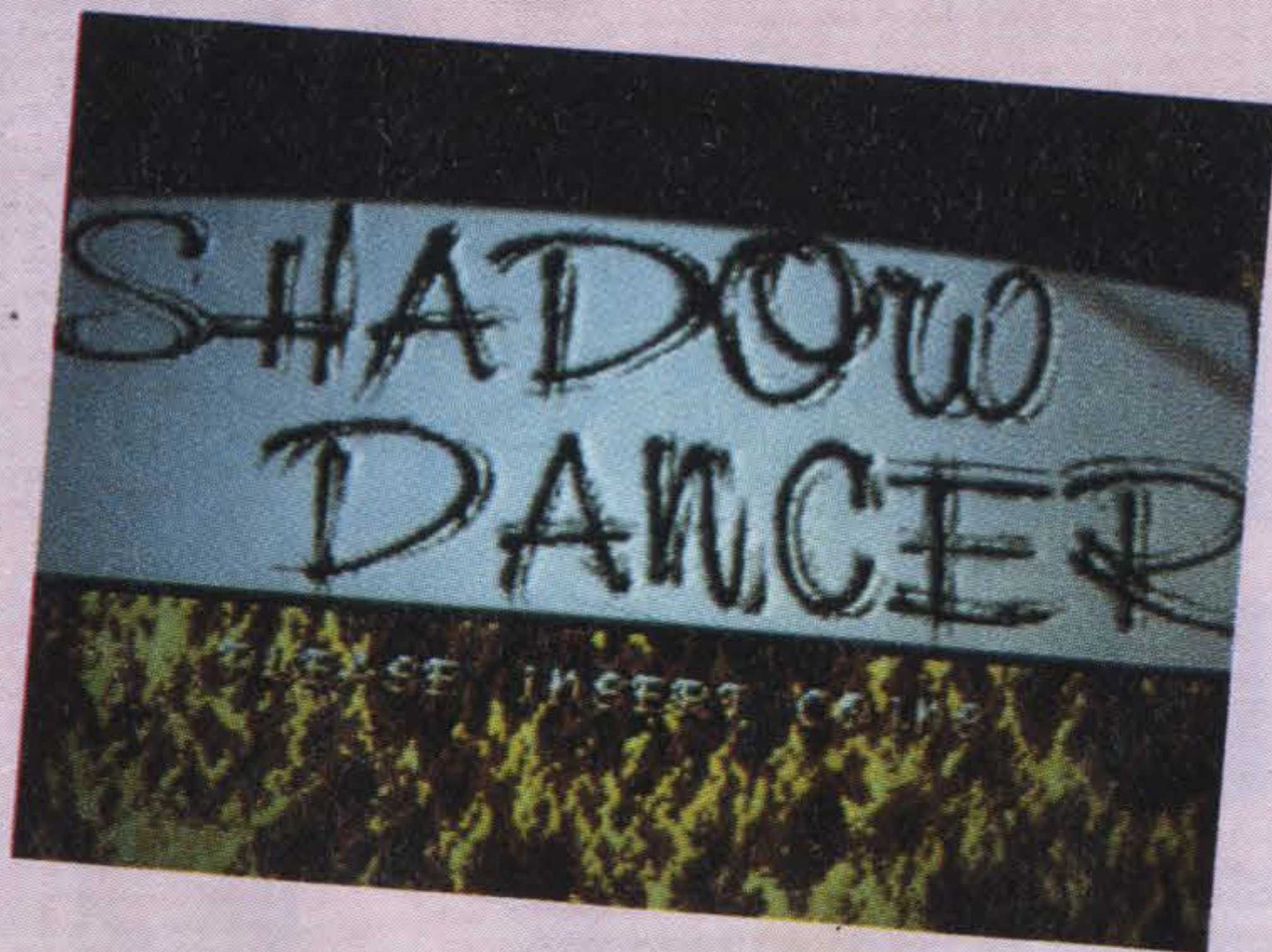
Naturalmente, siete in un circo e dovete comandare due clown che saltando alternativamente su una altalena cercando di far scoppiare i palloncini colorati che scorrono su tre file in alto, vicino alla volta del tendone.
I palloni sono belli, grandi e ben gonfi, perciò quando riuscite a colpirne uno con il clown si riceve una spinta che se va bene lo tiene alto tra le file di palloni, in tal modo se ne possono far scoppiare molti. Se le cose vanno male, invece, il malcapitato di turno riceve un'accelerazione verso il basso, se poi, massimo della iella, l'altalena non è pronta a riceverlo, si spiaccica miseramente al suolo in un turbinio di braccia e gambe.
La vostra responsabilità è enorme, impugnando il paddle, il telecomando a manopola, e ruotandolo fate scorrere l'altalena sullo schermo: se sbagliate il tempo siete direttamente responsabili dell'orrenda fine del povero clown.
Non createvi comunque eccessivi sensi di colpa, poiché tutto ciò dura poco: basta premere il pulsante rosso e un'altro clown salta da uno dei trampolini laterali verso l'altalena; per ogni partita ne avete a disposizione cinque dopodiché non resta altro da fare che rigiocarne una nuova. Se siete abbastanza bravi da abbattere un'intera fila, la vedrete ricomporsi dando punti in più e se poi riuscite ad abbattere la fila più alta, quella con i palloni rossi, avete a disposizione un altro clown. Attenzione: se con lo stesso clown si abbatte due volte la fila rossa, il premio è sempre di un solo clown, quindi vale la pena di "suicidarlo" (un po' di sadismo ogni tanto non guasta!) prima di far scoppiare i palloni rossi.
La grafica di questo game, come già accennato, non è niente di eccezionale, né lo sono gli effetti sonori. Tranquillizzatevi: il gioco è talmente difficile da richiedere tutta la vostra concentrazione. Non potete assolutamente distrarvi se volete giocare bene, perciò l'essere distratti da particolari estecitici particolarmente belli è assolutamente controproducente (badate che non si dice assolutamente per giustificare i programmatori!).
Potete allenarvi, vale la pena di partire dal gioco n° 3, un po' più facile da gestire, e quando si è presa abbastanza confidenza con il gioco, è interessante fare ogni tanto il gioco n° 5, che riforma le file solo abbattendo tutti i palloni. Un esercizio caldamente raccomandato per chi desidera imparare a mirare in modo ineccepibile.

ENDURO

L'Activision colpisce ancora una volta e fa centro! Era, infatti, riuscita a trasformare un gioco molto sfruttato di gare automobilistiche in un grande gioco dove le particolarità grafiche e le semplici, ma efficaci variazioni alle solite regole, avevano dato vita a un game ricco e divertente. Si poteva affermare, senza paura di essere smentiti, che questo era un gioco ottimamente riuscito: l'ottima grafica non influisce sulla qualità delle originali variazioni che esaltano il realismo delle gare.

Il Gioco

Siete alla guida di un potente veicolo a 4 marce e cambio automatico impegnati in una massacrante gara a tappe. La durata di queste va dall'alba all'alba del giorno dopo e in questo periodo dovete lottare per sorpassare abbastanza auto in modo da potervi qualificare e gareggiare così il giorno successivo. L'unico scenario, a scorrimento verticale, è diviso in quattro parti riguardanti la strada, mentre il cielo in continuo movimento e le montagne che si muovono a seconda delle prospettive, arricchiscono ulteriormente il gioco. La strategia riveste un ruolo importante in quanto è indispensabile mettere a punto un comportamento corretto durante lo svolgimento della gara tenendo conto dei pregi e dei difetti della propria guida. Per poter avere un'idea precisa delle proprie capacità è bene, inizialmente, effettuare un paio di giri di prova per capire dove è possibile aumentare l'andatura e dove, invece, bisogna rallentare. Essendo una gara a giornata è necessario capire dal chiarore del cielo quanto manca alla fine del giorno, per poter arrivare in una buona posizione ad affrontare la notte e i banchi di nebbia che precedono l'alba. I quattro mutamenti dello scenario, utili anche per capire a che ora del giorno si è arrivati, sono nell'ordine: strada normale, strada ghiacciata, notte e nebbia. Come è facilmente intuibile nella strada normale l'auto regisce prontamente ai comandi che invece risultano più lenti sul ghiaccio, impedendo andature elevate. La notte non è un grande ostacolo poiché ogni auto è riconoscibile dai fari, mentre, come nella realtà, diffidate della nebbia che riduce la visibilità a metà.

INSERT COIN

SHADOW DANCER (Sega)

In questi ultimi anni avrete visto spesso coin-op dedicati alle più svariate arti marziali, compresa l'arte dei Ninja, però non avete mai visto un guerriero Ninja combattere con il supporto di un cane.
Bene, Shadow Dancer è tutto questo, un misto di lotta, uso della spada, lancio di shuriken e l'aggiunta di questo animale che ad ogni ordine del suo padrone si lancerà immediatamente verso la gola dell'avversario uccidendolo o immobilizzandolo, in attesa che voi gli diate il colpo di grazia. Questo guerriero, come al solito, dovrà uccidere un'orda di agguerriti avversari cercando anche di disinnescare le varie bombe a scoppio ritardato sparse su tutto il percorso ambientato in una città del futuro prossimo.
Le armi, come detto prima, sono gli shuriken e una spada, ma potrete incrementarli con un triplo colpo di fuoco veramente efficace poiché i vostri nemici saranno sempre più agguerriti, specialmente quelli alla fine di ogni quadro.

Al termine di ogni stage, si passerà ad una interessante sequenza in 3D, nella quale dovrete gettare gli shuriken contro degli avversari che dal fondo dello schermo vi si avvicineranno sempre di più, fino a quando non sarete colpiti a morte; logicamente chi resiste di più otterrà un bonus superiore. I più esperti si ricorderanno che questo tipo di bonus-stage non sono una novità, infatti, anche Shinobi ne aveva uno simile, però non si può parlare di scopiazzata poiché i due coin-op hanno gli stessi programmatori che, visto il successo precedente, hanno avuto la bella pensata di ripeterlo anche Shadow Dancer.
I comandi a disposizione: un joystick a otto posizioni e tre pulsanti, il primo per l'attacco del ninja-cane con il joystick verso il basso per l'attacco del guerriero con il joystick verso destra, il secondo per il salto mentre l'ultimo per lanciare gli shuriken o altre armi.
Attenzione: il vostro cane non è invulnerabile, se voi lo farete attaccare in un momento poco opportuno verrà colpito diventando così più piccolo e perciò inservibile. Lo potrete recuperare prendendo determinati bonus sparsi nei vari schermi.
In Shadow Dancer, purtroppo, vedrete i soliti combattimenti, però la buona grafica e la novità del cane combattente sono ingredienti che daranno al gioco un certo successo.

Luca Dossena

MOUSIN' AROUND (Bally)

Dopo esserci dedicati in un numero precedente a un flipper sui gatti (BAD CATS n.d.r.), non potevamo astenerci dal presentarne uno sui topi, roditori certamente non molto simpatici, ma che in questo flipper sono rappresentati in un modo più piacevole ed affettuoso.
Come avrete capito, la vostra pallina è il topo, che dovrà cercare i bonus più appetibili, intrufolandosi attraverso le due rampe che lo porteranno al più ragguardevole

che ha il caratteristico nome di "Cheese-Bonus" (cheese = formaggio). Per avere un punteggio molto alto, si dovrà penetrare nel bonus centrale, un cubo a forma di gruviera una vera oasi per i topi, che darà al giocatore bonus sempre più alti ogni qualvolta lo si centrerà. Se poi il giocatore avrà la possibilità e la bravura di mandare la pallina sulla rampa di destra, la cosiddetta "trappola per topi" e vi assicuriamo che non è facile, immagazzinerà il suo bottino (le tre palline) che saranno quindi espulse e per di più avrà la possibilità di ottenere un extra-ball colpendo un determinato bersaglio. Attenzione comunque alle diverse trappole presenti, non dovrete avere troppa foga per puntare ai formaggi, che sono i vari bersagli sparsi per il flipper compresi i soliti funghi, perché perdereste facilmente le palline. Non potevano mancare le varie tane caratteristiche di questi roditori, cioè i buchi sparsi, specie in alto, in questo caratteristico flipper.
Mousin' Around è un flipper adatto ai giocatori ingordi, di punteggi intendiamo!

Luca Dossena

S.T.U.N. RUNNER (Atari)

Se siete provvisti di un eccellente istinto e di un buon colpo d'occhio, questo gioco fa per voi. Stun Runner, infatti, simula una vera e propria gara fra strane astronavi simili ad idrovolanti, che percorrono a velocità megagalattiche percorsi tortuosi e vertiginosi tunnel. Dovrete con la vostra abilità scansare i numerosi avversari ed accelerare nei punti critici, questo è forse il solo modo per vincere senza eccessivi problemi la gara; in vostro aiuto, il gioco vi dà la possibilità di avere passando in determinati punti del percorso, varie opportunità di difesa e attacco: scudi protettori, dei turbo che aumentano notevolmente la vostra velocità (ma anche la possibilità di qualche schianto) ed infine pure delle armi molto importanti, le Shockwaves, che distruggono tutto quello che avete di fronte, ostacoli ed avversari. Buona la grafica in 3D che caratterizza ormai molti coin-op dell'Atari, ed ottima la sua giocabilità poiché stando seduti su una comodissima sella, avrete come comandi un manubrio (simile a quello di FireFox) con due grilletti, uno per azionare nel momento più opportuno il turbo, l'altro per sparare con le micidiali Shockwaves. Questo videogioco non è certamente un mostro di originalità, ma ha tutte le caratteristiche per avere un buon successo, specie per i giocatori in erba.

Luca Dossena

ARCH RIVALS (Bally Midway)

Il piatto forte di questo coin-op, è la sorprendete e veritiera animazione dei giocatori durante tutte le fasi della partita, che prende interamente spunto dalle caratteristiche e attitudini di gioco reali. Prendiamo, come esempio, la squadra degli Harlem Globe Trotter, composta di uomini di colore le cui virtù sono l'agilità e le lunghissime braccia ciondolanti, in questo gioco sono proprio così rappresentati. Esaltante la grafica, precisa nei minimi dettagli, ci rappresenta con fedeltà il caratteristico look di ogni squadra e le peculiarità fisiche come le interminabili gambe proprie di questi giocatori. Per non dire poi, delle stupende ragazze Pom-Pom, che allietano piacevolmente con i movimenti aggraziati, tutto il folto pubblico. Persino l'arbitro, inflessibile e cattivo, applica senza pietà tutto (proprio tutto!) il regolamento con il suo classico repertorio di movimenti. Il videogiocatore ha la possibilità di confrontarsi con un amico oppure contro il computer, cioè una squadra americana prescelta. Gioco non facile ma che assicura a tutti un puro e sano divertimento. *Luca Dossena*

CYCLONE (Williams)

Da adesso potrete divertirvi con le attrazioni da luna park giocando con questo simpatico flipper.
La vostra pallina quando sarà in gioco sarà immersa in una vera festa da fiera passando da una giostra all'altra, infatti, se volete fare un giro sulla Grande Ruota, non dovrete far altro che mandare la pallina sulla rampa alla vostra destra, oppure volendo andare sul Treno Fantasma, sfonderete la porta al centro per poi mandarla sulla seconda rampa, la quale la tratterrà per qualche secondo per farla poi ridiscendere dall'altra parte sulla sinistra su un vagone chiamato "Ride the Comet".
Se soffrite di stomaco allora è meglio non affrontare la più temibile di queste attrazioni, Cyclone, un grande otto volante che se affronterete eroicamente per ben tre volte darà inizio ad un jackpoint con cui potrete vincere anche una partita. Per finire in bellezza c'è anche una ruota della lotteria la quale, se colpita più volte, vi darà un extra-ball, mentre su uno strano apparecchio che serviva a misurare la vostra forza tipico dei luna park del passato, saranno segnati su un'asta graduata i bonus moltiplicatori ottenibili colpendo i bersagli a destra, in basso e in alto a sinistra.
In aggiunta a tutto questo, i soliti bonus ordinari e anche tanti altri opportunamente celati e che certamente non sveleremo per non rovinare il vostro divertimento. L'estrema difficoltà dei flipper della Williams è mitica, e Cyclone non è da meno, avendo una terrificante pendenza che praticamente non vi farà giocare.

Luca Dossena

BAR TOP-TEN

CLASSIFICA DEL LETTORE

1. TURTLES
2. VIOLENCE FIGHT
3. GOLDEN AXE
4. RASTAN
5. THE LAST BATTLE
6. DEAD ANGLE
7. VICTORY ROAD
8. DOUBLE DRAGON
9. ALTERED BEAST
10. CABAL

Vota il tuo coin-op preferito, utilizzando questo coupon

BAR TOP-TEN

	TITOLO ESATTO	MARCA
1		
2		
3		

COGNOME ______________________

NOME ______________ ETA' ________

CITTA' ______________ TEL. ________

Inviare in busta chiusa a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

GV15

ITALIAN IASP SCOREBOARD

Questo mese dedichiamo lo spazio usato di consueto per la classifica coin-op, redatta dall'addetto stampa nonché presidente I.A.S.P. Maurizio Miccoli in vacanza rigenerativa in casa di cura (ah, i vecchietti!), a rispondere a una piccola parte superselezionata delle centinaia di lettere pervenuteci.
Ricordiamo che alle più interessanti e attendibili risponderemo privatamente, possibilmente attraverso i capizona della vostra città o regione; armatevi pure di tanta pazienza, perché le vostre lettere sono veramente tante e il tempo per vagliarle è molto poco.

MI PRENDONO IN GIRO

Francesco Brasca di Briatico (CZ) ci scrive: Caro Luca, ti scrivo perché molti miei amici mi prendono in giro e mi scherzano, la ragione è che non sono bravo ai videogiochi. Vorrei che tu mi mandassi dei trucchi di alcuni giochi, così potrò realizzare anch'io buoni punteggi, prendendomi la rivincita sui miei amici.

Caro Francesco, approfitto della tua lettera per rispondere ai tanti altri che hanno posto un quesito simile al tuo. Per sapere certi trucchetti bisogna far parte dello IASP e per diventarlo bisogna essere già campioni. Come già detto ampiamente sulla presentazione dello IASP nel numero di gennaio (Guida VG 7), essa è un'associazione formata dai migliori giocatori di videogames, i quali collaborano tra loro segnalandosi reciprocamente strategie, schemi ed eventuali trucchi. Perciò sono molto spiacente di non poter esaudire la tua richiesta, ma ricordati diventare campioni si può, senza usare trucchetti e avendo tanta costanza e pazienza.

HA CAMBIATO NOME

Davide Serradio ci chiede: Perché nelle sale giochi Rainbow Islands ha spesse volte il nome di Jumping, senza neppure il nome originale Taito?

Probabilmente Rainbow Islands, come tanti altri coin-op, è stato copiato su schede non originali e quindi per non cadere nelle gravi sanzioni penali a causa dell'ALL RIGHTS RESERVED (tutti i diritti riservati), viene cambiato spudoratamente il titolo del gioco e tolto il nome della casa produttrice.

TROPPO VELOCI!

Paolo Falqui e Sergio Corleone, della provincia di Genova sono esterefatti: I vostri records a Konami '88 fatti con il solo ausilio dei pulsanti, li riteniamo miracolosi se non impossibili specie per le corse veloci. Siamo un po' scettici...

Nessun problema! Abbiamo tutta la documentazione fotografica a vostra disposizione, non solo per questi ma anche per tanti altri record ritenuti impossibili. Se poi volete vederli dal vero, le nostre mani sono già impazienti.

Ringraziamo Nicola Righetti, Luca Corio e Locardi Adriano per i numerosi elogi e la simpatia nei confronti della nostra associazione. Un saluto particolare a Barbara Piras di Pavia, unica ragazza capace di competere con noi maschietti. Aspettiamo con ansia altre numerose fotografie di suoi record stratosferici. Ricordiamo il nostro indirizzo per inviare allo IASP i vostri record o semplicemente per contattarlo: **Luca Dossena via Console Marcello 25 - 20156 Milano**.

Luca Dossena

Console

HIT C

1 GHOST'N GOBLINS

NINTENDO

2 DOUBLE DRAGON

ATARI

3 DEAD ANGLE

SEGA

4 PSYCO FOX

SEGA

5 SUPER MARIO BROS 2

NINTENDO

GAMES

Trucchi e Segreti VIDEO GIOCHI

6 **TOMCAT**
ATARI

7 **BASKETB. NIGHTMARE**
SEGA

8 **CASTLEVANIA**
NINTENDO

9 **R-TYPE**
NEC

10 **SECRET QUEST**
ATARI

VOTA, VOTA, VOTA

VOTA IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA N BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

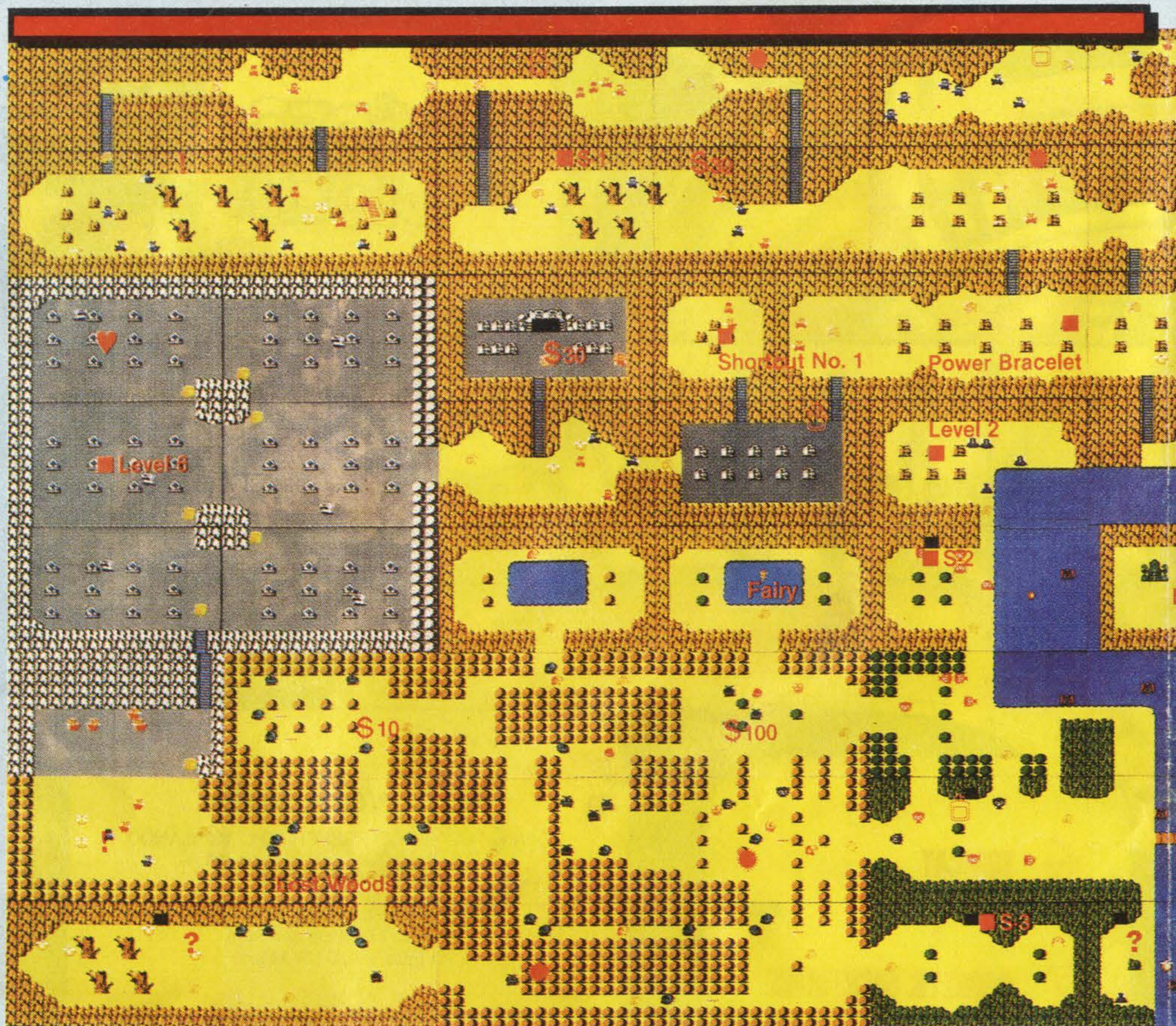
	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________

NOME ____________ ETA' ______

INDIRIZZO ____________ C.A.P. ______

CITTA' ____________ TEL. ______

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

ZELDA

E' da qualche numero che Zelda svela piano piano i suoi misteri per chi ancora non fosse riuscito a completare questo splendido gioco. Come "ciliegina sulla torta", ecco, per gli appassionati di questo game, la mappa strategica del mondo sotterraneo relativo alla Seconda Ricerca di Zelda

Spada

All'inizio incontrerete il vecchio uomo nella caverna e riceverete una spada normale.

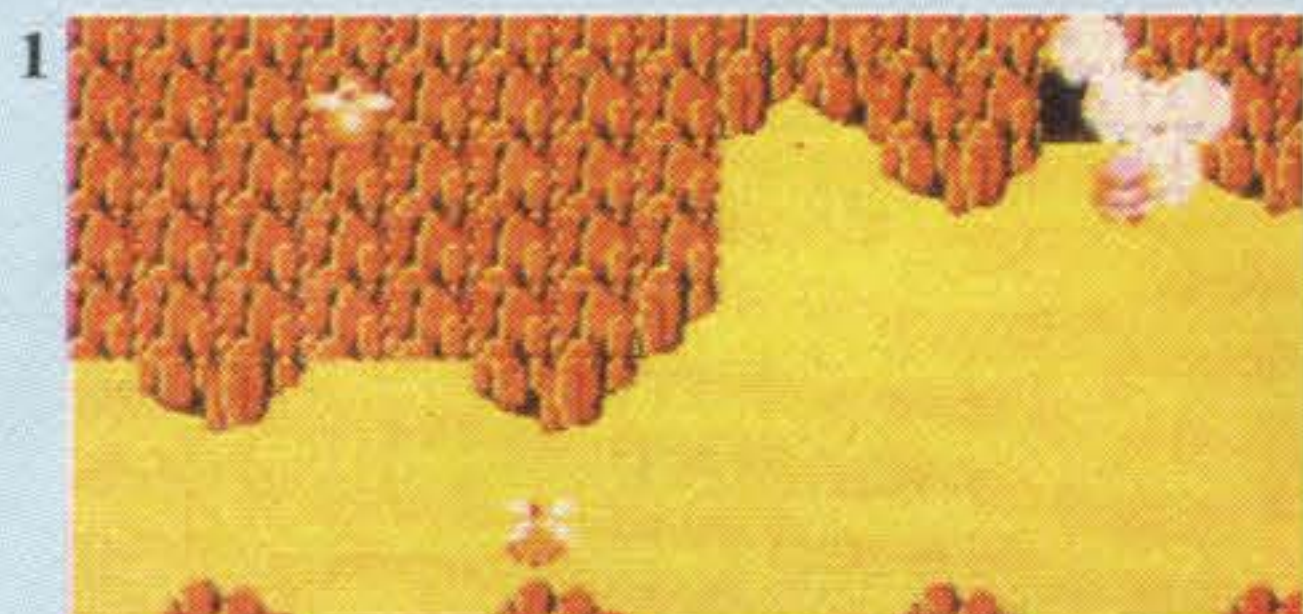
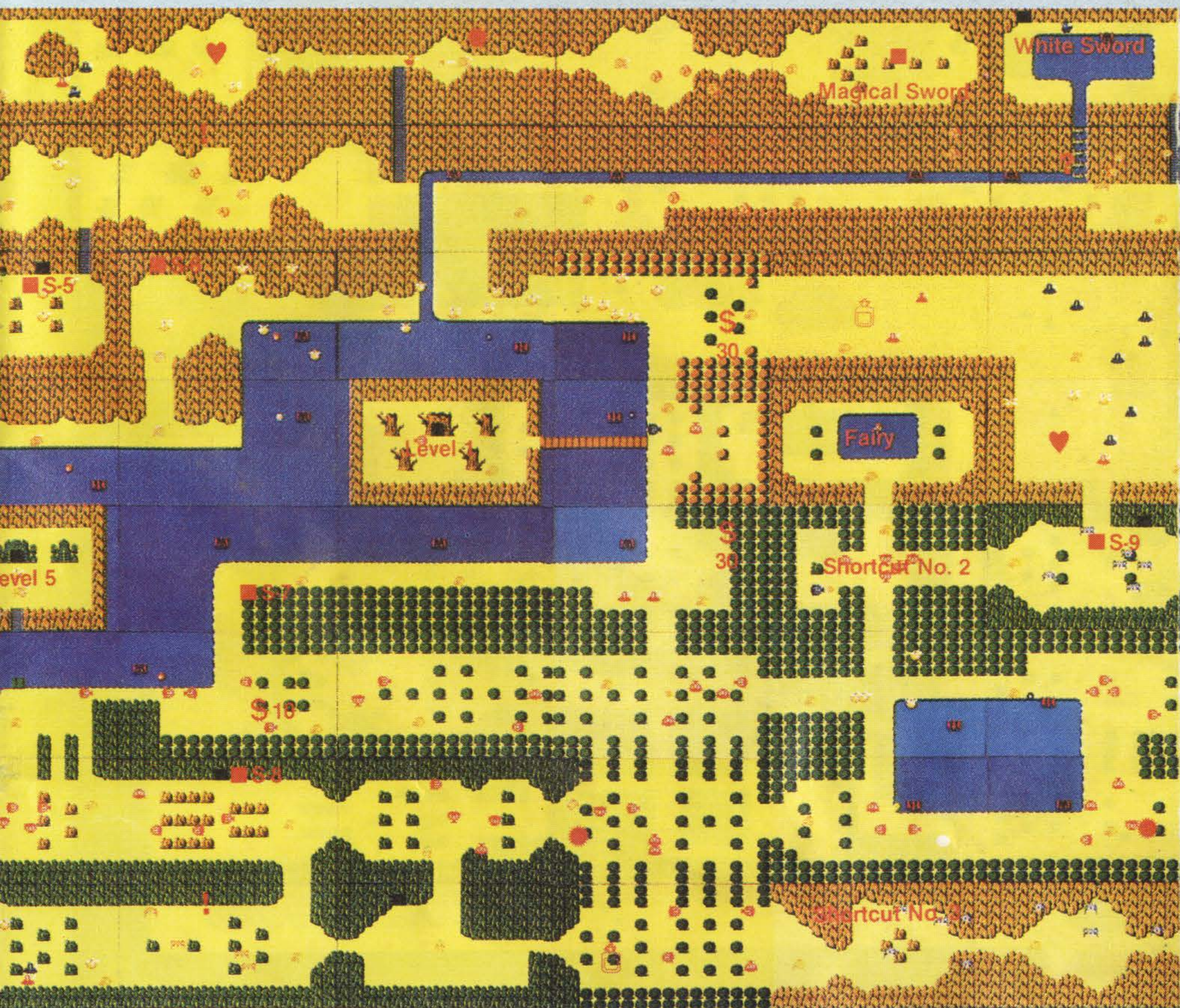
Impadronitevi delle Spada della Forza!

I nemici che incontrerete nel Mondo Sotterraneo sono molto forti. E' importante prendere la Spada della Forza all'inizio del gioco.

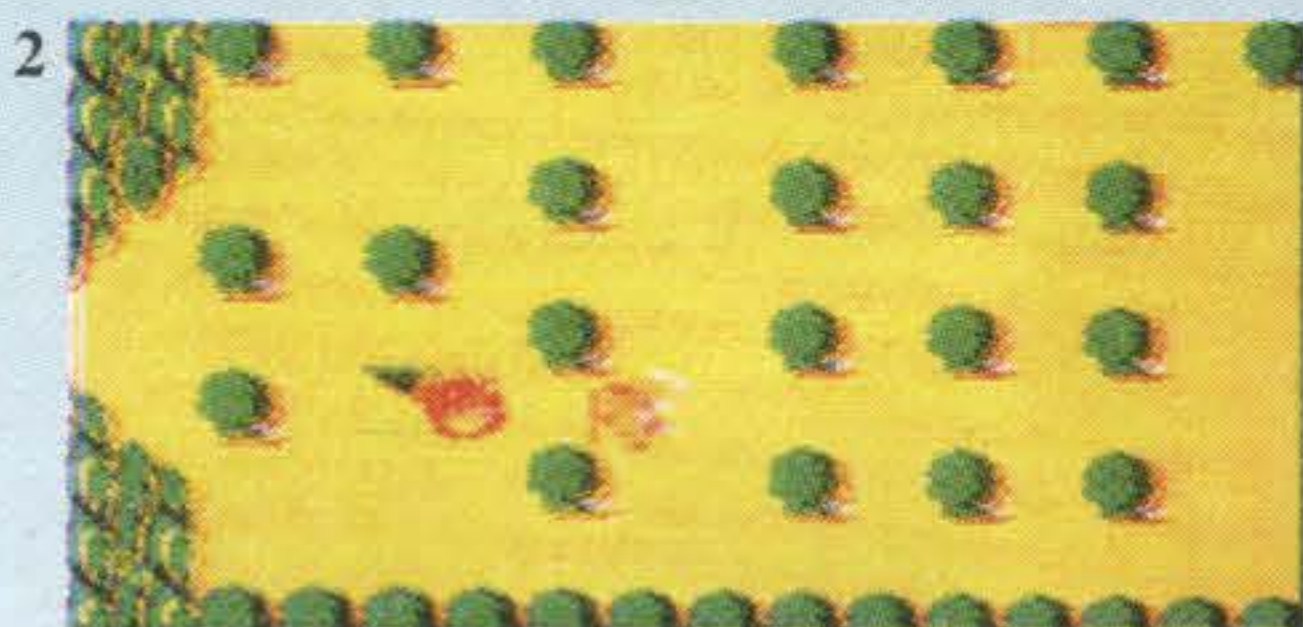
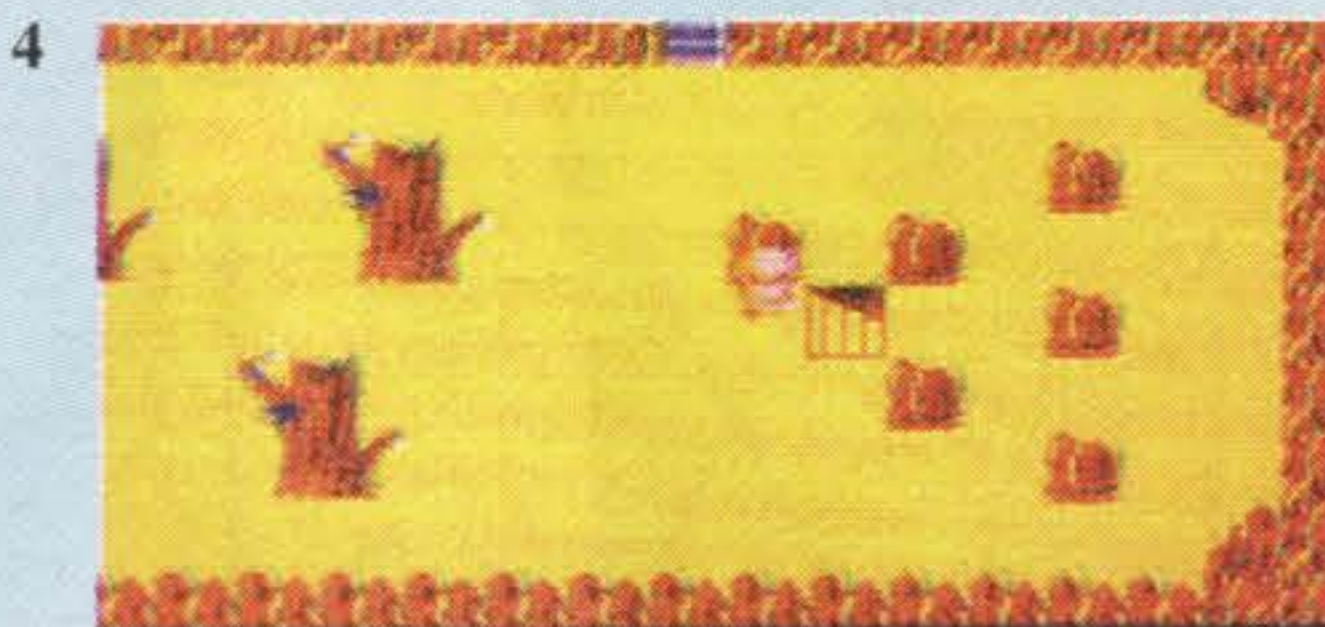
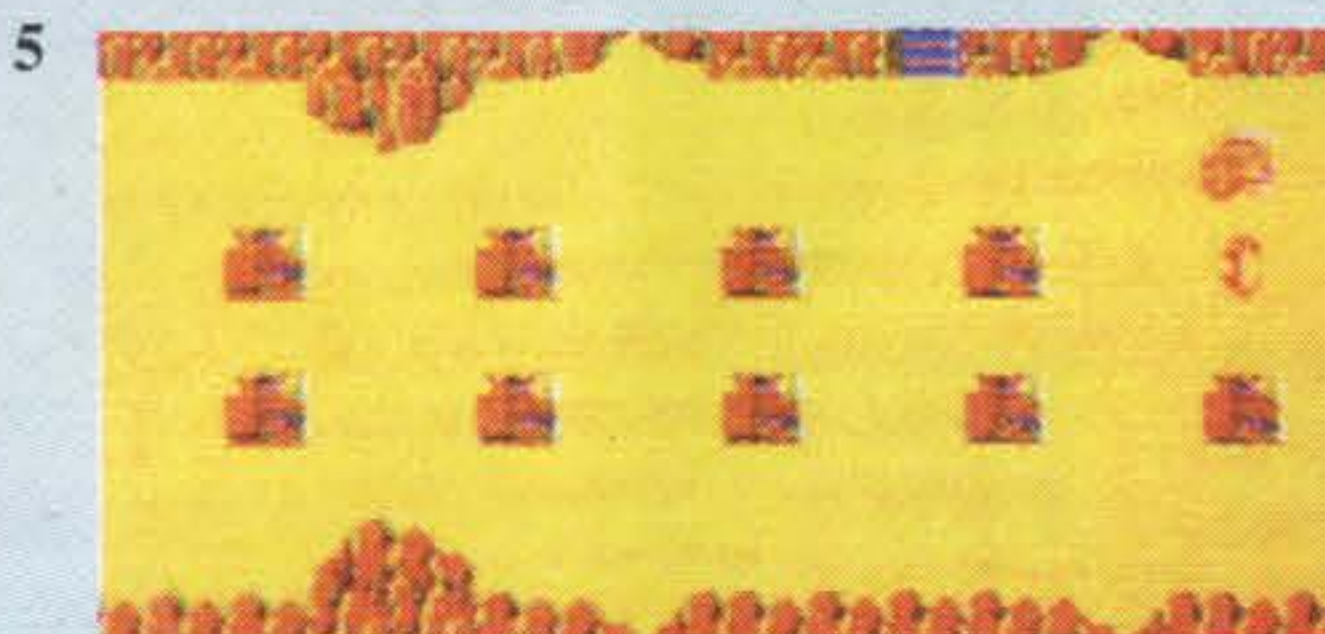
Spada Bianca

Prendete la Spada Bianca dal vecchio che trovate in cima alla cascata.

Spada Magica

E' la spada più potente. Potrete prenderla con almeno 12 scatole di cuori.

Molti luoghi nascosti!

Usate diversi oggetti per trovare le caverne nascoste, molti appariranno quando suonate il fischietto.

1 Con una bomba
2 Con una candela
3 Con un fischietto
4 Muovete una roccia
5 Muovete un Armos

Conoscere il terreno

Ancora una volta, vi troverete in posti misteriosi come le Lost Hills dove non potrete muovervi che a Nord-Ovest e a Sud-Ovest.

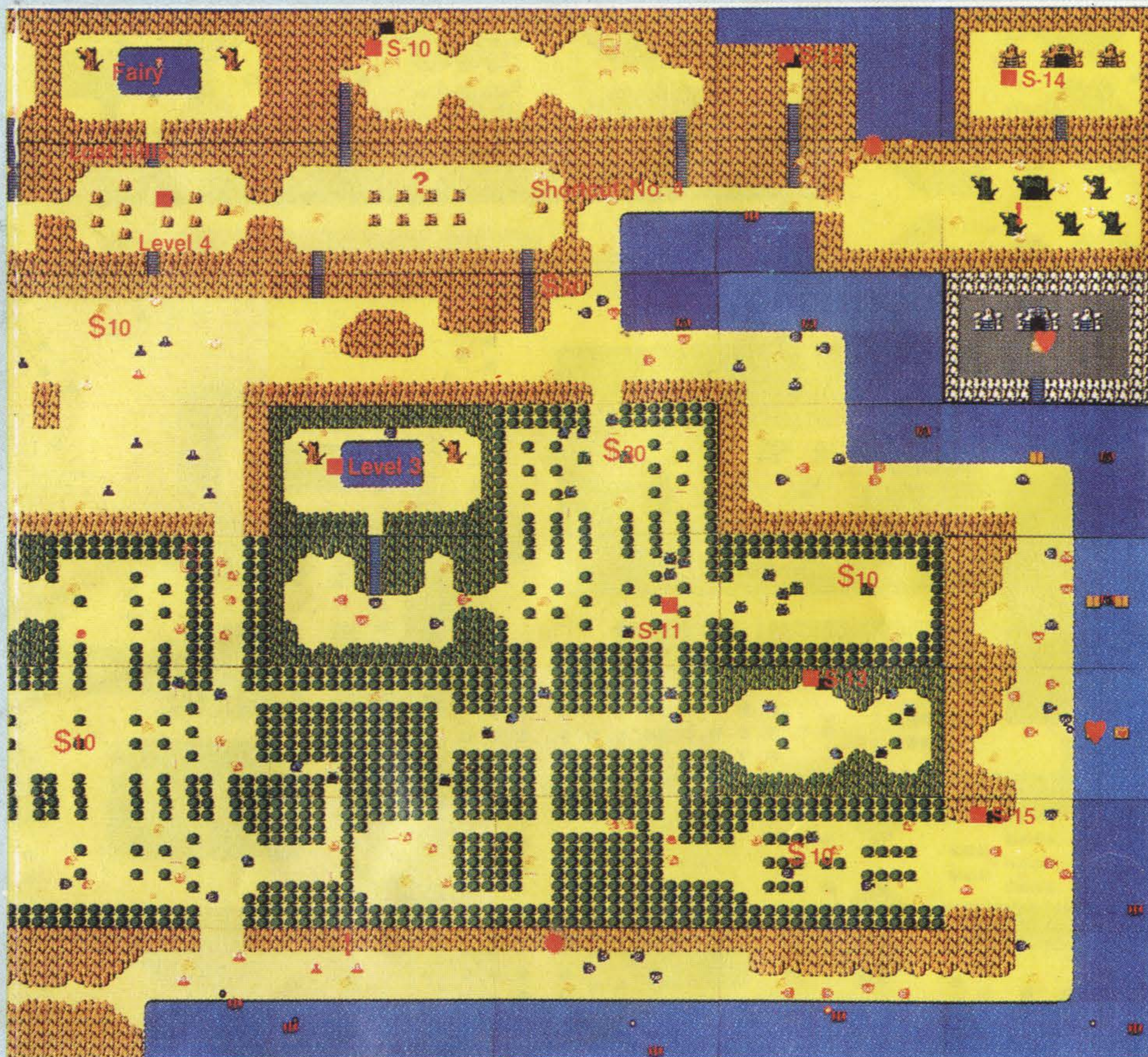
Mercati

Quando vi sentite stanchi, le fiere vi aiuteranno a riposarvi.

Scala a pioli

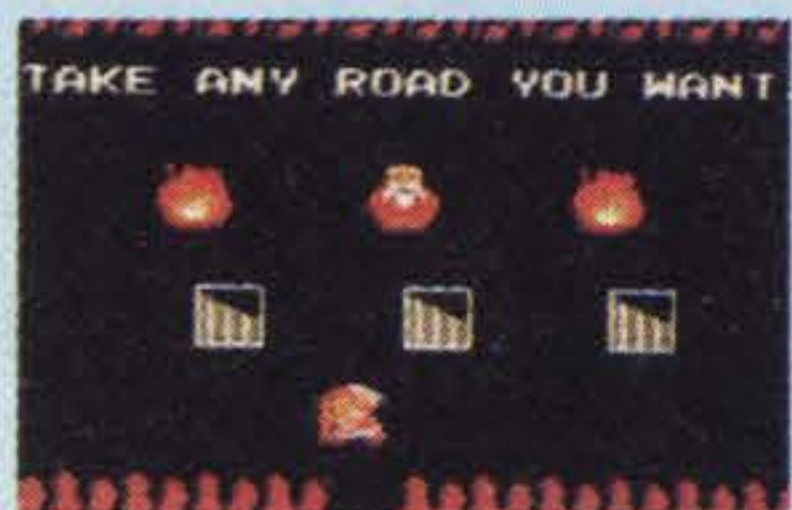
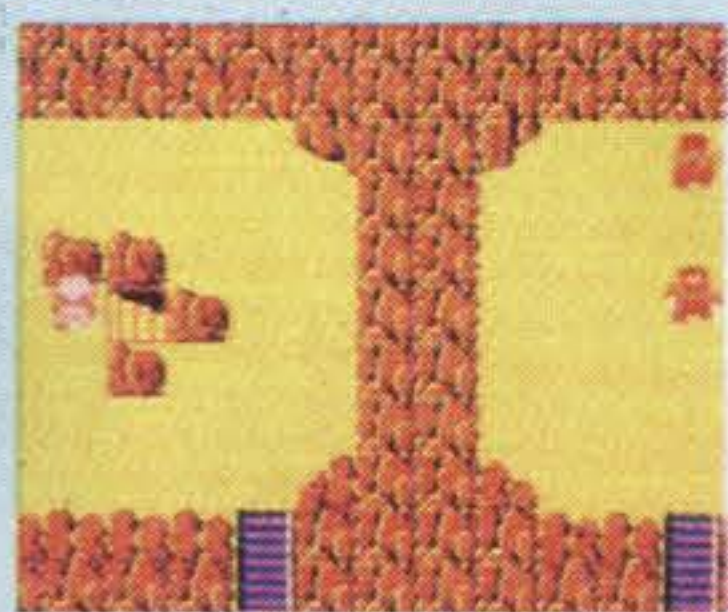
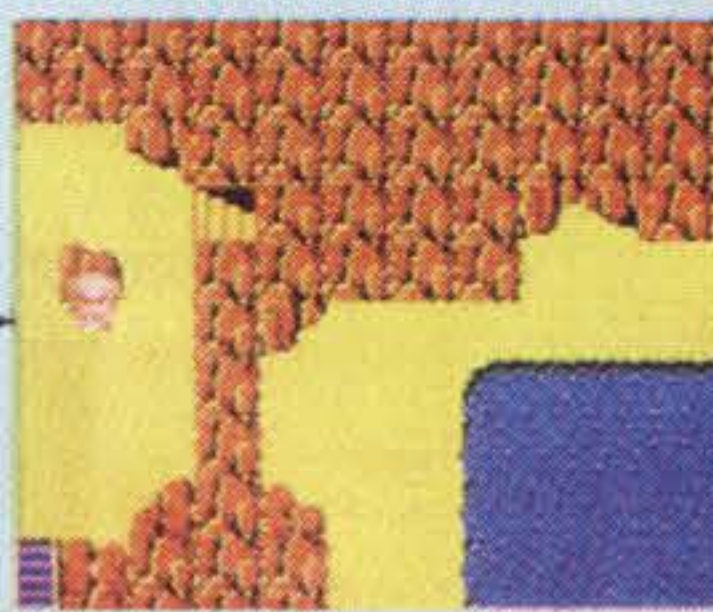
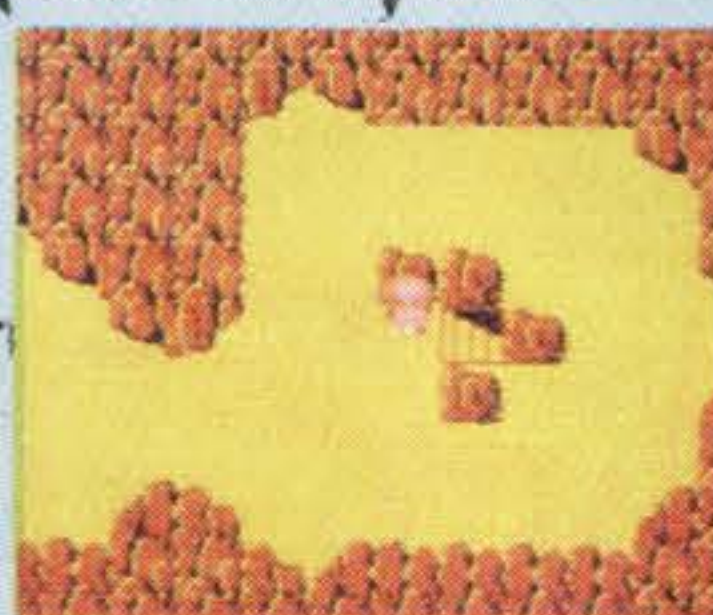
Ci sono posti che non si possono raggiungere senza la scala.

Zattera

Potete continuare il vostro cammino sull'acqua usando la zattera.

Perché non prendere una scorciatoia?

Nel caso in cui foste attaccati dai nemici che trovate sparsi sulla mappa, prendete una scorciatoia aprendovi l'entrata con il Bracciale della Forza.

No. 1
No. 4
No. 2
No. 3

TAKE ANY ROAD YOU WANT

Ricordatevi di segnare il punto esatto di entrata e uscita dalle caverne sulla mappa.

Cercate di incontrare tutti i personaggi

La chiave della vittoria sta infatti nell'incontrare quante più persone possibile al fine di raccogliere numerose informazioni e accumulare armi e oggetti.

BOY, THIS IS REALLY EXPENSIVE!
X 80 250 60

MEGA SORPRESA IN ARRIVO RAGAZZI... È IL NINTENDO CLUB!

TIME 037 184 KM/H PAUSE SCORE 06508

Club Nintendo®

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM MATTEL VERSION

MATTEL

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: MATTEL c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ____________ COGNOME ____________

VIA ____________ CITTÀ ____________

CAP. ____________ DATA DI NASCITA ____________

GV

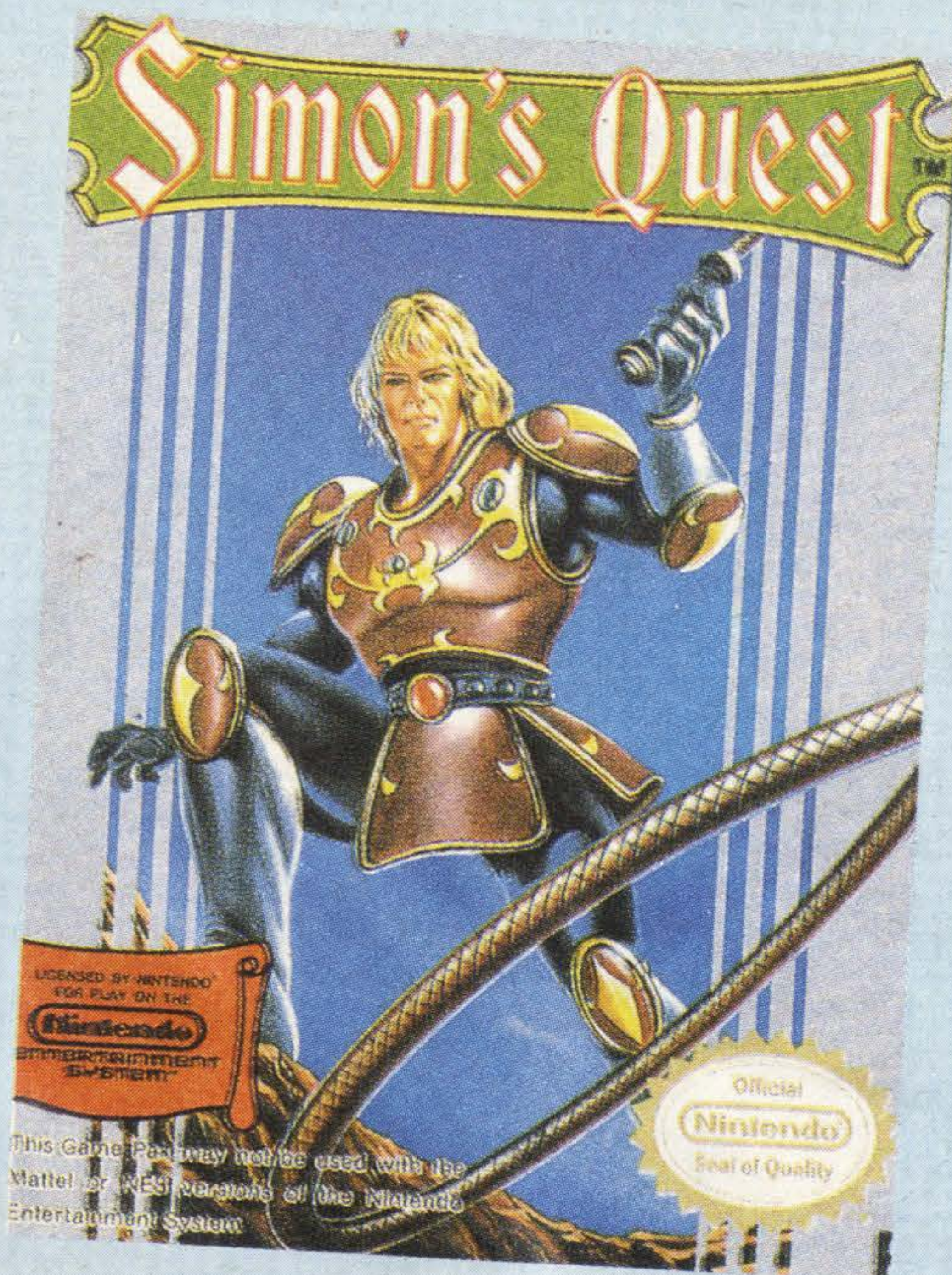
Donkey Kong Classics

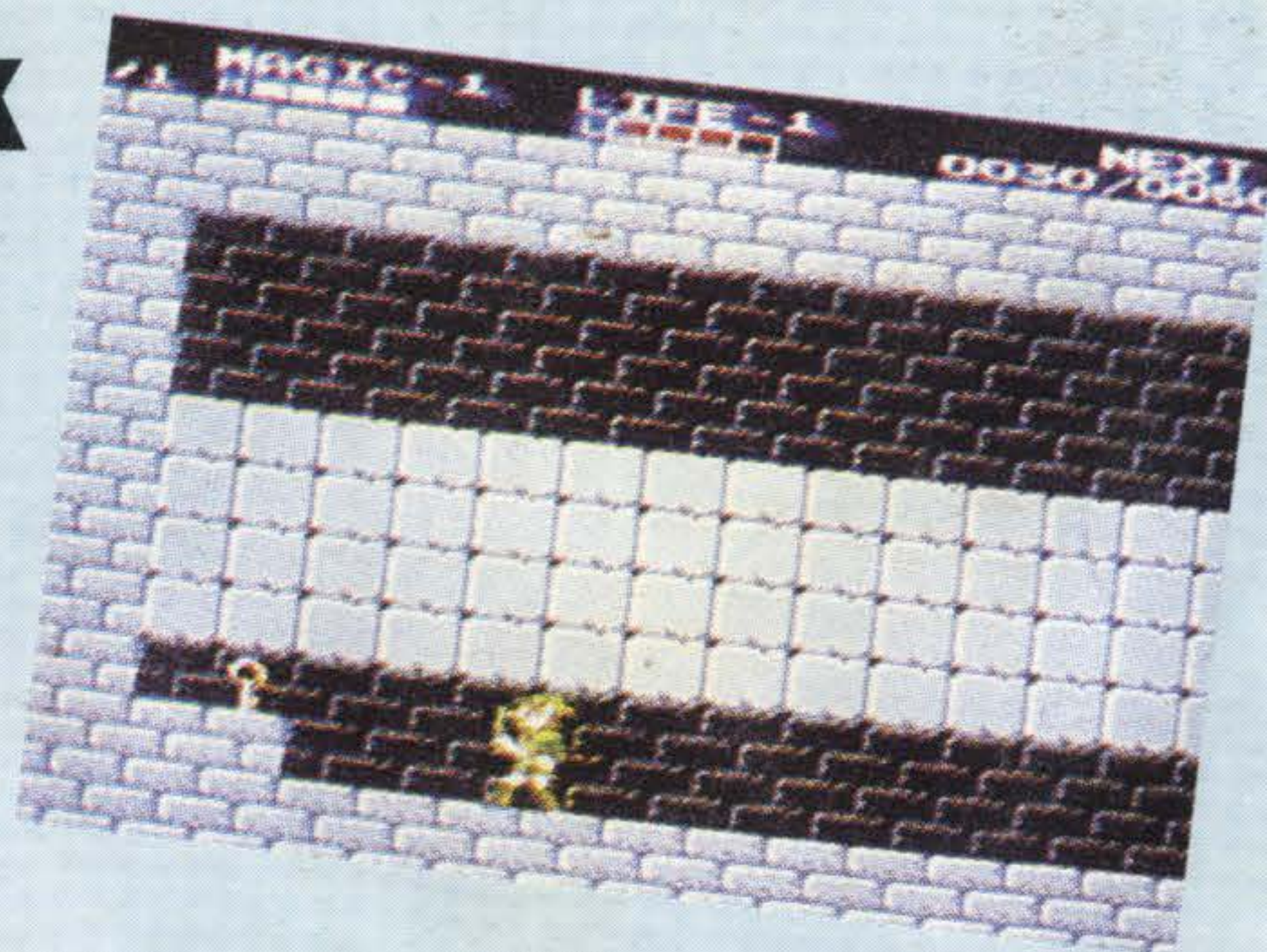
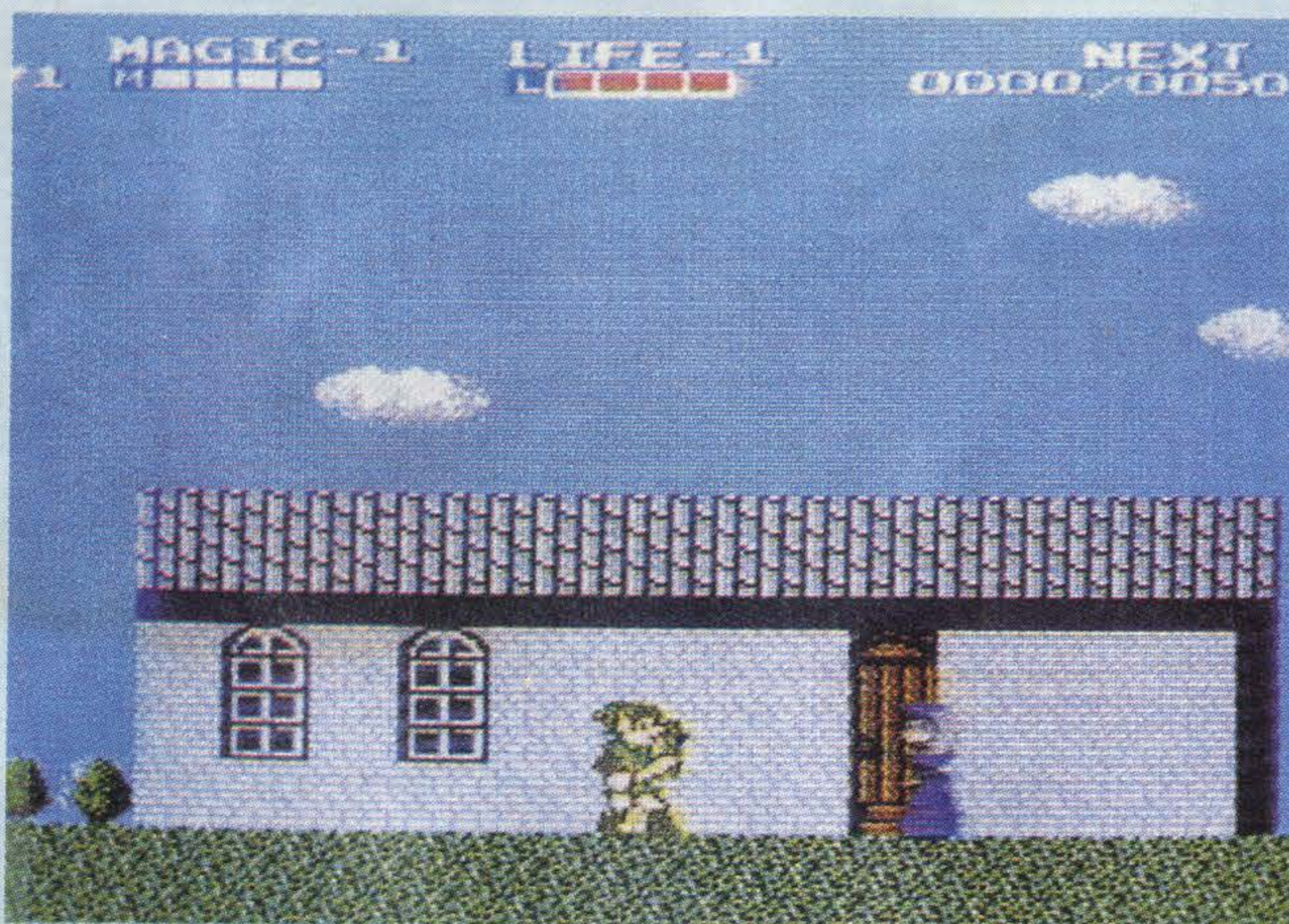
Il gorilla innamorato colpisce ancora...

Il 1981 è rimasto un anno memorabile per la storia dei videogiochi!
A quell'epoca, Mario (il primo vero eroe nella storia dei micro) si lanciava per la prima volta in soccorso della sua amata, catturata da un immondo gorilla gigante che se ne era pazzamente innamorato. Senza alcun dubbio, il grande Kong è l'antenato di tutti i giochi di piattaforme attualmente disponibili su micro e console. Alcuni di voi che leggete in questo momento, non erano ancora nati che già si giocava sulla Console Coleco. Ma non è proprio il mio caso...
Niente è cambiato per quanto riguarda questo genere, gli effetti grafici sono sempre molto semplici e i suoni sempre così divertenti: il bravo Mario continua a fare suoni da sfiatatoio quando cammina e i massi che gli vengono lanciati dal sosia di Demis Roussos, cadendo emettono ancora gli stessi incredibili suoni stridenti.
La cartuccia in questione contiene anche Donkey Kong Junior, il seguito di questo storico soft. La differenza è data proprio dal fattore età: questa volta cambierete ruolo, visto che ormai "papà" ha raggiunto l'età pensionabile soprattutto per portarsi in spalla quella splendida fatalona bionda, e incarnerete il figlio di Kong, catturato dall'immondo (è venuto il suo turno; finalmente un po' di giustizia!!!) Mario. Ancora più bello e più difficile, il punto in comune rimasto è che questo nuovo kong è sempre molto appassionante. Una piacevole lezione di storia per i giovanotti che non hanno conosciuto di persona il tempo eroico dei pionieri... Un modo per tornare indietro nel tempo nostalgico per i meno giovani che ancora non hanno perso del tutto le antiche velleità. Donkey Kong: una partita e tutti i vostri ricordi di gioventù tornano a galla... Un nuovo stimolo per i ragazzi odierni un po' annoiati dalle solite cose e che sognano avventure selvagge. Gradevole ma se proprio dobbiamo trovargli un difetto si può dire forse che è un po' troppo caro!

Simon's Quest (Castlevania 2)

Anche se a brandelli, Dracula è ancora tra di noi...

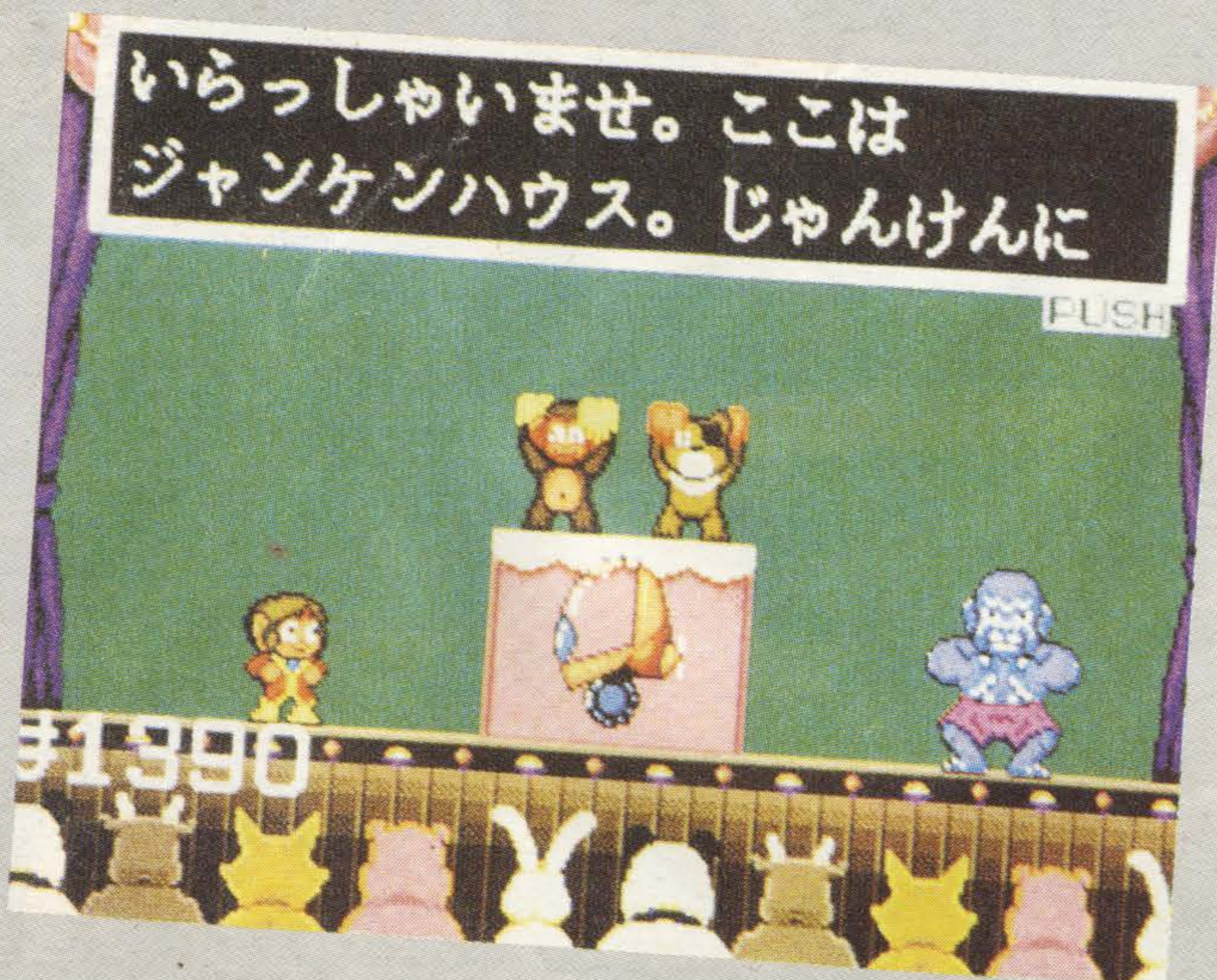
Non vi dico che una cosa: questa cartuccia è un capolavoro. Indispensabile per tutti gli avventurieri in erba che sognano un seguito alle avventure del cavaliere Simon! Per i nuovi arrivati piazzate le tende, anzi... diciamo piuttosto i decori e avanti i purosangue.
Ci troviamo nel cuore della Transilvania, nei pressi del castello di Castlevania, sinistra dimora dove una volta regnava il Conte Dracula. La sua totale distruzione e la morte dell'ignobile "sanguisuga", segnalavano la fine del primo episodio. Simon Belmont (non abbiamo scelto noi il nome!), prode ed intrepido cavaliere, aveva abbattuto da poco l'infame Dracula. Una volta raggiunta la gloria, il nostro valente eroe si ritrova vittima, a scoppio ritardato, della maledizione (cioè di un morso...) del Principe delle Tenebre. Pocò a poco, l'orribile veleno l'invade e la trasformazione comincia. La sua unica possibilità di salvezza è quella di ritrovare i cinque pezzi mancanti del demone. All'inizio del gioco disponete solo di una frusta di cuoio e dovrete al più presto acquistare (nella città di Jova) una frusta dentata e un cristallo bianco. Quest'ultimo vi servirà a far apparire un ascensore a casa Berkeley. Diffidate della notte poiché è allora che i vicoli della città si popolano di infami e blasfeme creature! Come sempre accade su questa console, si rimane stupefatti da tanto sono rese bene le creature della notte. Impossibile riassumere in poche righe gli innumerevoli livelli che vi attendono ma sappiate che è difficile una volta cominciata una partita, smettere di giocare. Tra gli scheletri bellicosi, i pipistrelli vampirici, i ragni guerrieri, gli zombi affamati e altri campioni in fatto di bruttezza e pericolosità, non rimane neanche il tempo di riprendere fiato! Gareggerete contro voi stessi per trovare i numerosi oggetti disseminati in questo mondo crudele. "Sono il Conte Dracula e il vostro sangue è il mio piacere", come diceva Bela Lugosi...

The Adventure of Link

Ed ecco il nostro caro Link partire per nuove avventure! Dopo il successo mondiale di The Legend of Zelda, il ritorno di questo eroe non stupirà nessuno. Leggermente inferiore al suo predecessore, questo soft è comunque ben riuscito.

Quale possessore della console Nintendo non ha passato settimane, mesi, in compagnia di The Legend of Zelda? Oggi Link riparte per nuove avventure nel mondo di Hyrule. Questa volta Link dovrà esplorare sei palazzi al fine di rimettere al suo posto un gioiello su una statua che si trova in ognuno di questi, dopo di che lo aspettano duri combattimenti. In questo nuovo soft, l'aspetto gioco di ruolo è più sviluppato che nell'episodio precedente. Una parte del gioco vi farà visitare i diversi villaggi della regione e dialogare con i cittadini; non solo questo vi permette di ottenere ogni genere di informazioni utili per la partita ma, in più, incontrerete uno schermitore che vi permetterà di perfezionarvi con l'arma. Nell'altra parte del game, seguendo il principio del gioco di ruolo vi sarà dato modo di guadagnare punti di esperienza ogni volta che abbatterete un avversario. Quando avrete un certo numero di punti potrete migliorare una delle vostre caratteristiche: vite, poteri magici e potenza. Come in The Legend of Zelda dovrete esplorare una vasta regione e alcuni palazzi dalle dimensioni impressionanti. Al contrario del primo episodio, la rappresentazione dei viaggi è molto diversa. In effetti, vi sposterete seguendo una mappa e passerete al modo arcade quando penetrerete in un palazzo, in un villaggio o in una caverna. Quando viaggiate sulle strade non rischiate niente, ma nel momento in cui uscirete dal tracciato, dei mostri tenteranno di gettarsi su di voi. Se entrate in contatto con loro, passerete al modo arcade e comincierete allora la lotta.

E' un programma con grande ricchezza di dettagli, territori molto vasti, avversari numerosi e spregevoli da scoprire e abbattere. Fortunatamente, come in The Legend of Zelda, la cartuccia è munita di una pila che vi permette di salvare la partita in corso. Dal lato realizzazione, gli effetti grafici non sono straordinari, ma l'animazione e la giocabilità sono perfette. E' importante notare che tutti i dialoghi in inglese che appaiono sullo schermo, possono essere tradotti grazie a un piccolo manuale fornito con il gioco. Questo soft è leggermente inferiore al suo predecessore, ma non è facile eguagliare un simile capolavoro e quindi non possiamo addebitargli tanti difetti. Un game indispensabile per tutti i possessori di questa console, poichè soft di tale ricchezza ce ne sono veramente pochi; oltre a regalare lunghe ed appassionanti ore di gioco!

TEAM SEGA Console

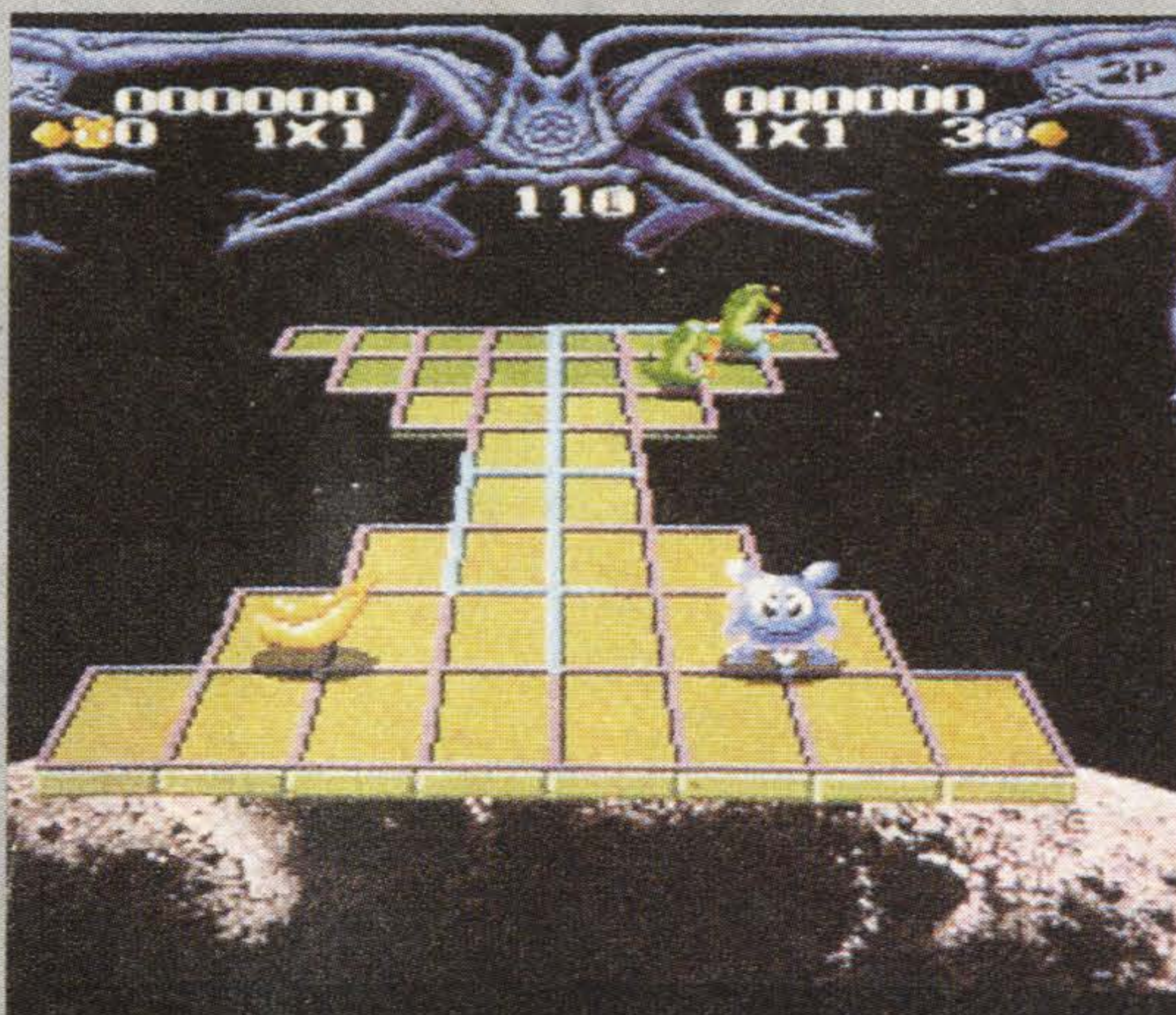
Alex Kidd

La piccola testa di un marmocchio che si intrufola dappertutto, che rimbalza da pianerottolo a pianerottolo, che ripulisce il mondo dai brutti mostri che lo popolano. Tutto questo, in modo piacevole e senza perdere il buon'umore!

Che strana coincidenza, l'eroe di turno somiglia nell'aspetto stranamente a qualcuno di nostra conoscenza (siamo molto "buoni" anzi... "buonissimi"! Non è vero? E chi prova a dire il contrario "peste lo colga"!). Le stesse orecchie, le stesse basette, gli stessi occhi... L'unica differenza è che Alex Kidd a differenza del nostro Mad Max (tanto per non fare nomi!), non dice mai: "Wouah ho vinto a Tennis Cup!". E poi il nostro Mad è italiano, non giapponese, non circola mai appollaiato su una molla in redazione, non si butta mai a terra tirando pugni, non vola in bicicletta a sessanta centi suolo... (anche se gli piacerebbe, magari per saltellare sulla mia pellaccia...) Inoltre, generalmente, evita di salire sulla testa dei castori per saltare più in alto (almeno, non per il momento...). Kidd, quello vero, può fare tutto questo ed anche di più. Egli percorre il vasto mondo alla ricerca di monete o di mostri da eliminare, sa scovare le stanze segrete battendo i piedi sul suolo e nuota come un pesce quando si presentano sequenze acquatiche: vi lascerà senza fiato (l'effetto di immersione è stupefacente!). Di tanto in tanto, Alex entra in antri loschi per tentare di guadagnare degli oggetti (moto, molle ed altri oggetti strani ma utili), scommettendo i soldi raccolti con giochi da tavolo. Giochi di mano, ma non giochi da villano poiché sono quelli del tipo: la carta avvolge la pietra, la pietra schiaccia le forbici, ecc. Divertente, grande e appassionante, Alex Kidd è uno dei giochi di piattaforme più ricchi sulla nuova console.

(Cartuccia perSega Megadrive)

Zoom

Aria nuova in casa Sega... basta con i soliti shoot'em-up e le perenni mattonelle!

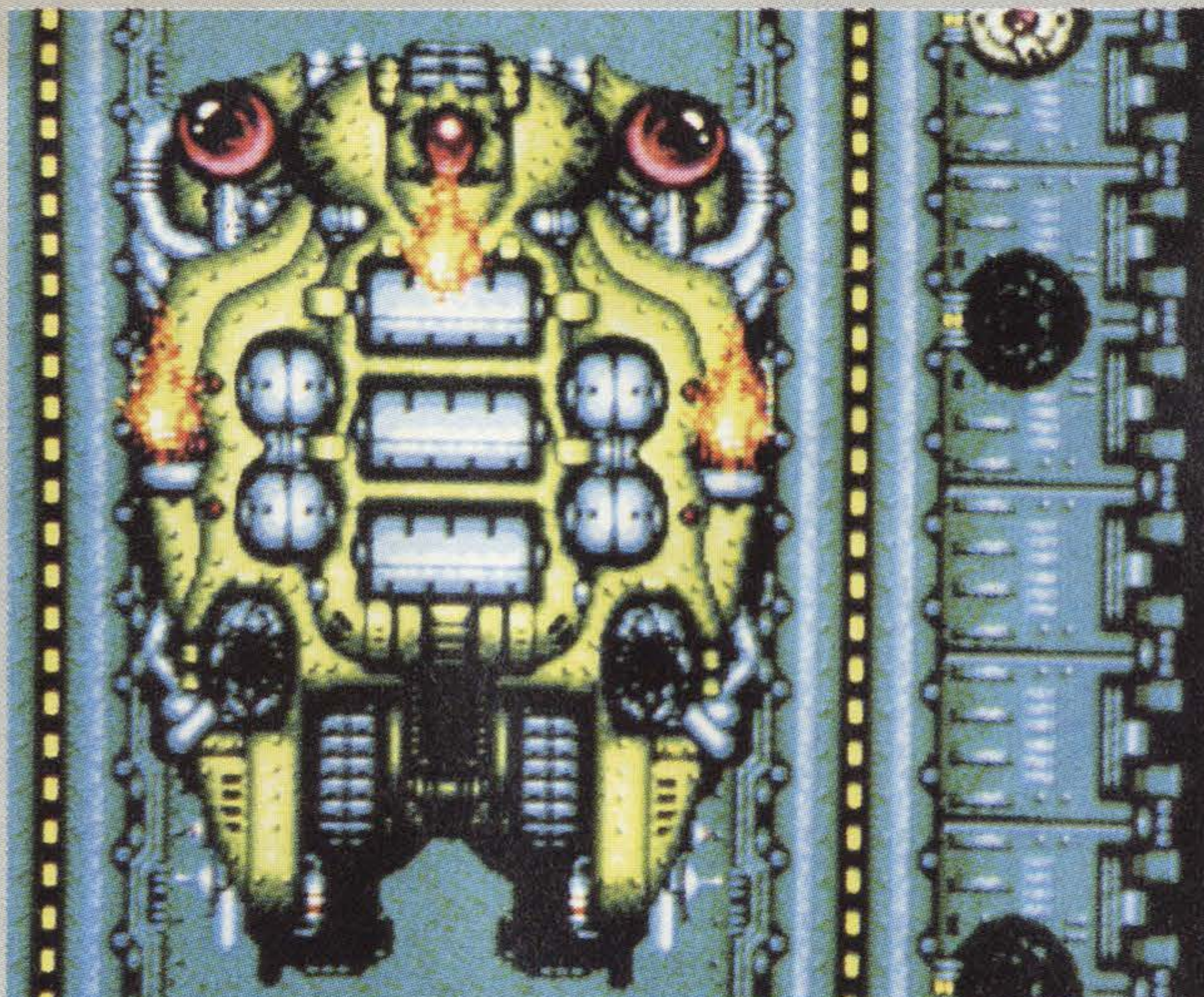
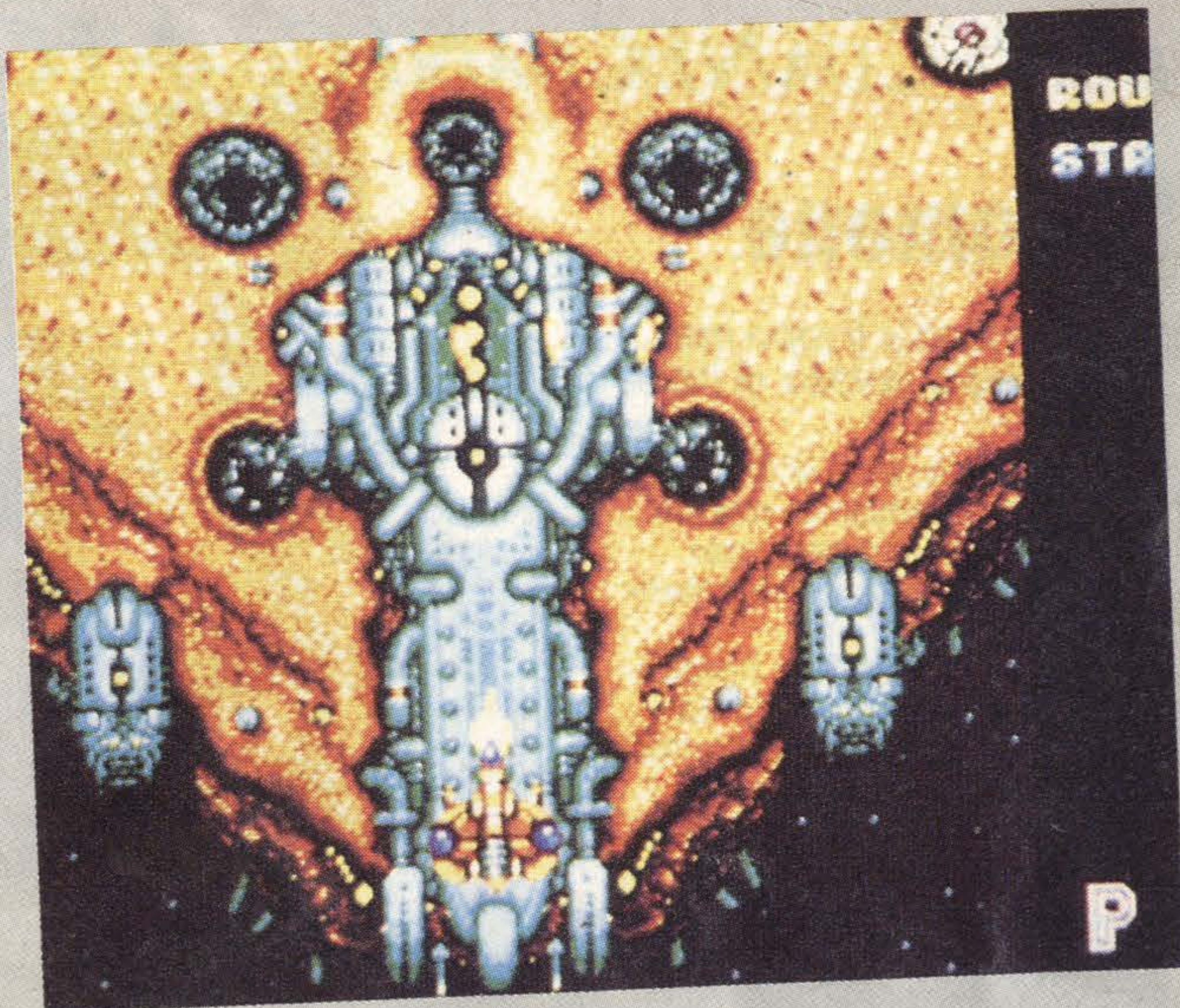
La maggior parte dei giochi su console sono shoot'em-up o giochi di piattaforme... Se avete voglia di respirare un po' di aria nuova, provate Zoom! L'obiettivo del gioco è semplice e, infatti, consiste nel colorare interamente la superficie di gioco, divisa in piccoli quadrati (c'è qualcosa di noto in tutto ciò!). Il personaggio da voi controllato è un simpatico "mostro" rotondeggiante che deve fare il giro completo di ogni quadrato per poterlo colorare. Si può giocare in due, simultaneamente o a turno e questo è sinonimo di divertimento assicurato. Naturalmente, detto così in questi termini il game è di una estrema facilità e così sarebbe sicuramente se, per complicare un po' le cose, non ci si mettessero alcuni nemici che vi rincorrono cercando di cancellere le righe che avete già tracciato, mentre altri come le orribili e grosse mani verdi, tenteranno di venirvi addosso con in mente un solo pensiero: farvi perdere una vita. Ogni tanto alcuni bonus, che appariranno per pochi secondi, vi permetteranno di fermare i nemici, di guadagnare del tempo o vi daranno semplicemente dei punti... Per difendervi dagli attacchi dei vari mostriciattoli che incontrate, potrete saltare sopra i nemici e da una casella all'altra, ma, attenzione, cercate di essere tempestivi, altrimenti niente riuscirà a salvarvi. Per coronare il tutto, il nostro eroe si lascia dietro delle bolle che fanno spostare indietro i nemici di qualche passo. Queste ultime si rivelano molto pratiche per tenere a distanza i cattivi di turno, quando diventano troppo numerosi. L'unica ombra di questo eccellente soft è la mediocre maneggevolezza che rende la partita molto difficile e guasta un po' il piacere di giocare. Peccato!
(Cartuccia per la Console Sega)

Basketball Nightmare

Chi vincerà il campionato?

Siamo collegati con lo stadio municipale per la replica integrale del campionato di basketball tra la squadra dei Wolfs e quella dei Morbacks...
Lo stadio trabocca di spettatori, i supporter cominciano ad alzare il tono dei loro incitamenti, ed ecco entrare in campo le due squadre che prendono posto per cominciare la partita... Al primo fischio i giocatori si dispongono intorno al pallone. Il primo giocatore di ogni squadra si lancia; il pallone cade tra le mani veloci di un Wolf che passa immediatamente la palla a uno dei suoi compagni... La palla viene intercettata da un Morback che comincia a dribblare gli avversari con stupefacente abilità! Penetra in area e segna un punto effettuando un salto mortale prima di tirare la palla dritta, dritta nel canestro. L'animazione, molto fluida, fa pensare a un cartone animato di cui voi siete l'eroe... Dovete superare cinque livelli che dovrete portare a buon termine (cioè vincendo...), vi viene offerta la possibilità di giocare soli contro la console (con lo scopo evidente di batterla!) oppure contro un'amico (tutti i colpi sono in questo caso permessi...). Basketball Nightmare è divertente, ben realizzato e dall'azione molto veloce. Per coronare il tutto, il soft è farcito con un po' di humor, il che non guasta mai!
(Cartuccia per Sega)

Tatsujin

Astronave nemica a dritta... Allarme rosso, tutti ai posti di combattimento!

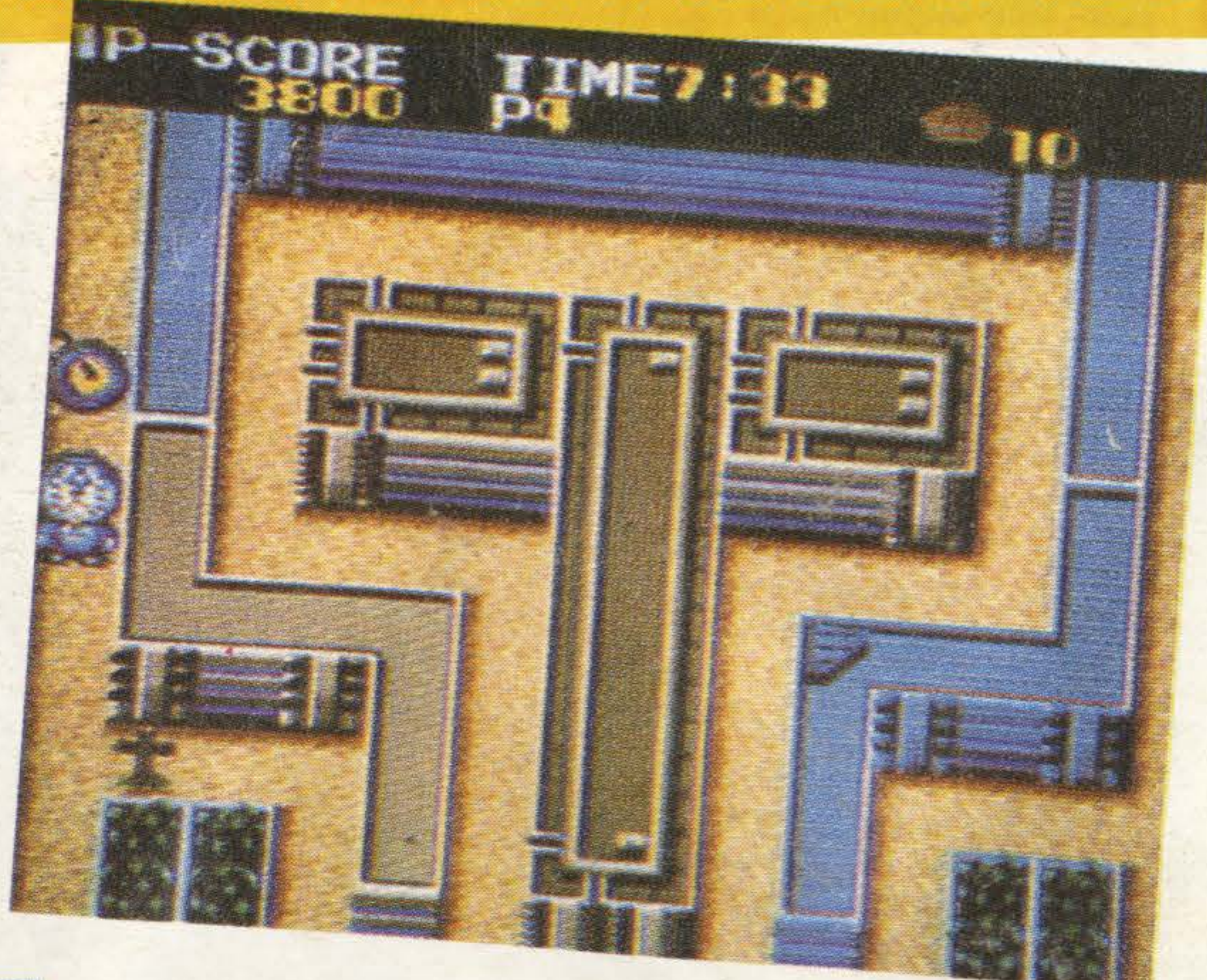
Ai confini della galassia, ad anni luce da ogni stazione meteo e ben lontani dalla stressante vita quotidiana, affronterete quello che nessun essere umano avrebbe mai potuto immaginare.
Ai comandi di uno ship degno di "Guerre Stellari", dovrete lanciarvi a capofitto nella battaglia stando attenti, per prima cosa, a salvarvi la pelle, cosa non facile visto il numero sostanzioso e la coriaceità dei vostri avversari. Fortunatamente troverete disseminati sul percorso diversi bonus che vi daranno armi più potenti, il

che vi sarà molto utile nella vostra avventura. Inutile ricordarvi di raccoglierli tutti se volete avere una seppur minima possibilità di vittoria. Questa cartuccia, senza apportare vere novità, si rivela di molta efficacia. Il metodo di progressione nel gioco è molto classico ma stupefacente: si distruggono vascelli nemici sempre più potenti e temibili e... ci si dimentica un po' troppo spesso del tempo che passa! Accidenti, arrivo un'altra volta in ritardo a scuola... Tatsujin (che nome un po' contorto...), ritorno immediatamente... **(Cartuccia per la Console Sega)**

Chase H.Q.

Il ritorno dei due poliziotti amici per la pelle!

E rieccoli di nuovo! Dopo un piccolo tour sulla maggior parte delle macchine, ivi compreso anche un viaggio con l'Amstrad CPC (un vero poliziotto non arretra in nessun caso davanti a niente!), i nostri due intrepidi eroi arrivano per far regnare l'ordine nella nostra buona "vecchia" console Sega 8 bit. Non si sono ancora spenti gli echi dei fasti sulla console NEC e lo stesso dicasi degli effetti grafici dettagliati delle versioni Amiga e ST, dove l'azione dimora sempre avvincente e stimolante, che gli eroici poliziotti ci riprovano! Lanciati all'inseguimento di pericolosi gangster motorizzati, gli Starsky e Hutch del mondo dei micro viaggiano su delle strade di volta in volta più tortuose. Non abbiate timore: due colpi sull'acceleratore e il turbo entra in azione permettendovi di agguantare la macchina dei malfattori e tamponandola continuamente per obbligarla ad arrestarsi. Con le mani appoggiate sulla capote, il bandito si sente recitare i suoi diritti: "voi siete in stato d'arresto, tutto quello che dite potrà essere ripreso in un megamix di House Music, voi avete il diritto di fermarla, ecc." Gli effetti grafici di questa versione appaiono piuttosto spogli ma l'animazione si rivela rapida e il veicolo reagisce istantaneamente ai comandi. Risultato della corsa: un gioco ben miscelato, manovrabile e non troppo difficile che vi porta nell'universo implacabile dei serial polizieschi americani. Yeeeh! Coca Cola e gomma americana! **(Cartuccia Taito per la console Sega)**

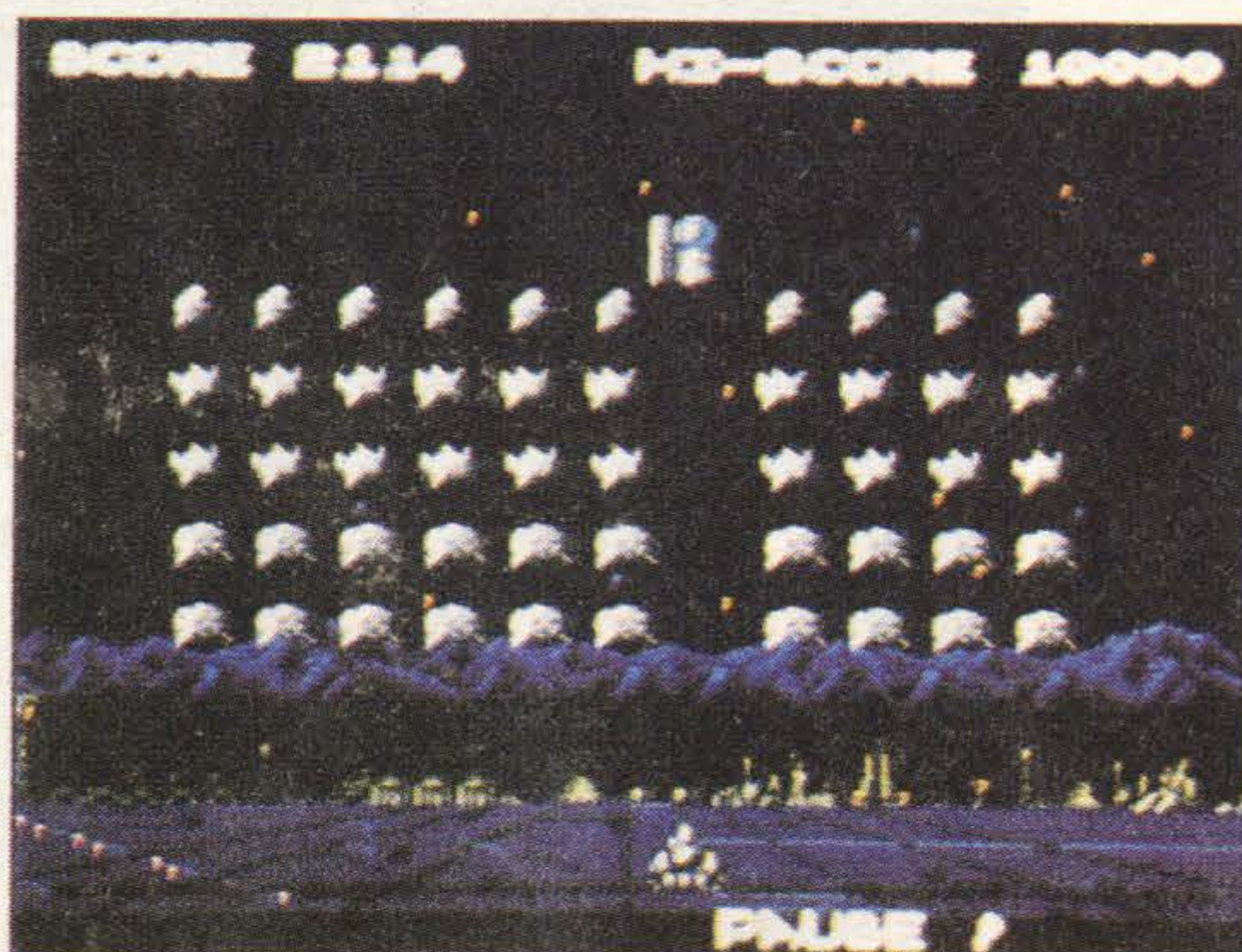
Doramone

Il gatto mangia il topo ma... Doramone è goloso di hamburger

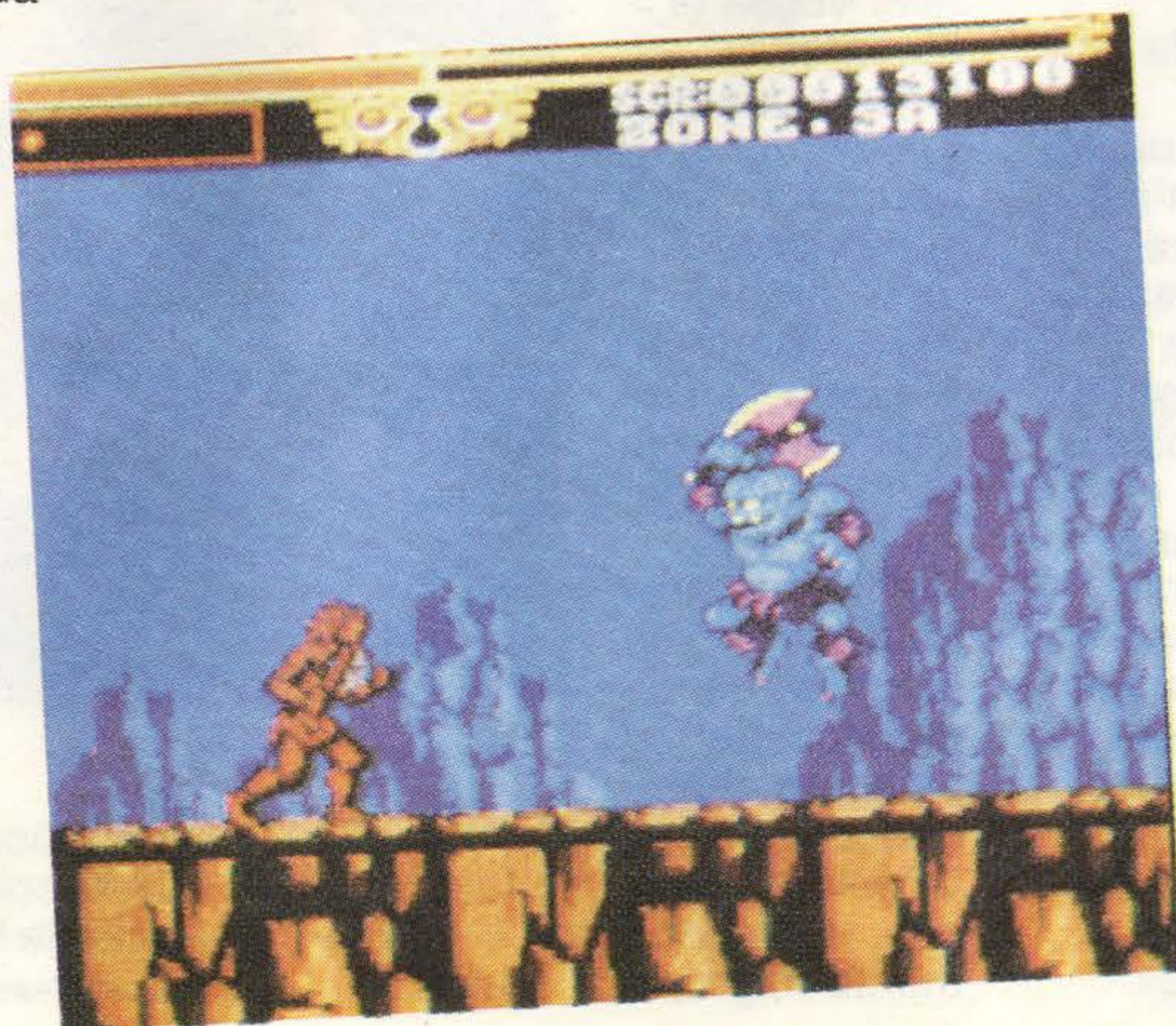
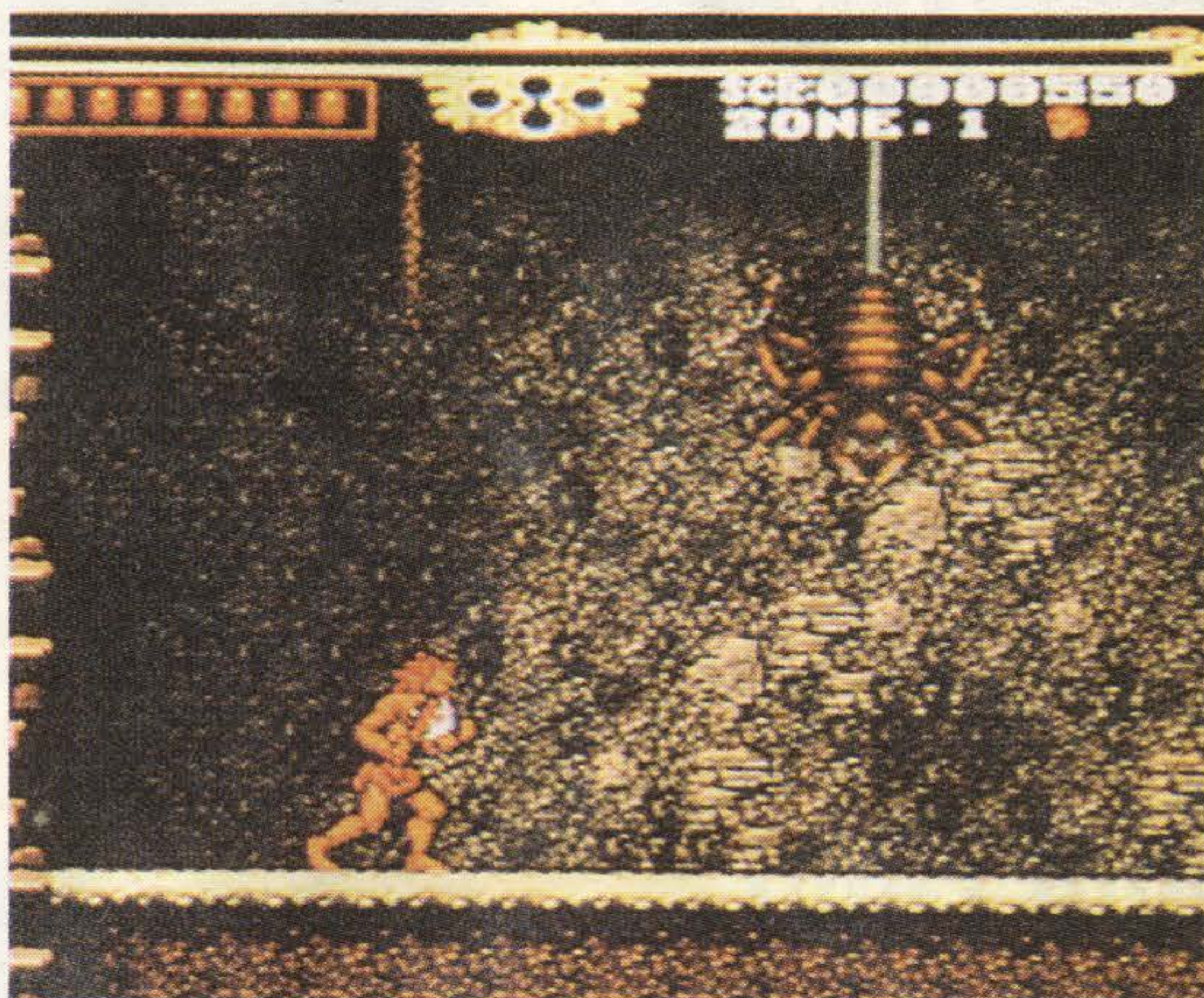
Doramone, così si chiama il grosso micione che ha il brutto vizio (non certo per lui!) di abbuffarsi continuamente di hamburger.
Ecco una variante ben riuscita di Pac-Man, che richiede da parte del giocatore riflessione e strategia, soprattutto nei livelli più difficili! Ogni livello va superato entro un certo limite di tempo ed il numero dei nemici da affrontare è impressionante. Siccome essi ignorano che possono morire sotterrati dal vostro dolce peso..., dovrete stare attenti a giocare bene tutte le vostre carte. In breve possiamo dire che Doramone si rivela molto attraente... Solo un piccolo rimprovero: il livello più facile, è veramente troppo semplice, all'opposto di quello più difficile, che è troppo difficile, soprattutto per me che sono proprio negato! Miaou!!
(Cartuccia Hudson Soft per la Console Nec)

Space Invaders

Un gradito ritorno...

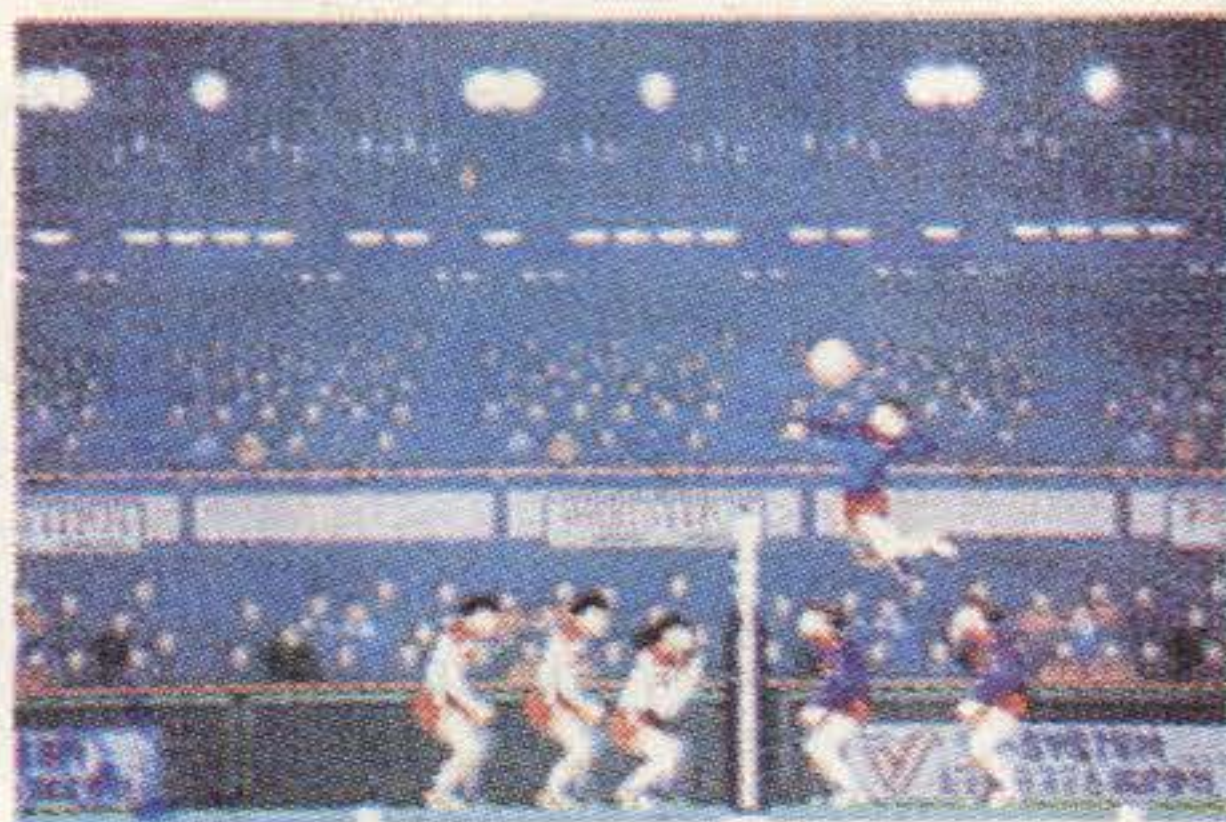
Rieccoti! Dove sei stato? E' questa l'ora di rientrare? Hai visto come sei ridotto? Toglietemi di dosso questi laser multicolori e gli sprite dettagliati, subito! Regolarmente, Space Invaders ritorna su tutte le macchine, ogni volta riadattato, ma raramente così buona come l'originale. Questa volta, la cartuccia contiene non solo la prima versione di questo soft preistorico (riprodotto nei suoi minimi particolari) ma anche la versione 1990. La rapidità del gioco è stata aumentata,

dei superbi paesaggi contornano lo sfondo, gli alieni sparano anche sui lati e il disco volante che passa nella parte alta dello schermo lancia armi e bonus in quantità (raggi laser, missili, barriera protettiva, vite supplementari), tutto questo vi aiuterà ad uccidere i vostri nemici. L'azione è la stessa, ma il gioco è vario e ha nuove opzioni. I programmatori non hanno solo ridisegnato gli sprites, sono riusciti a farne un soft originale, stracolmo di buone idee. In alcuni livelli piomberete nell'oscurità e gli alieni saranno visibili solo quando passano vicino ai vostri proiettori. Difficile in queste condizioni finire il primo livello! Se vi piace soffrire, lo adorerete.
(Cartuccia Taito per la Console Nec)

Legendary Axe

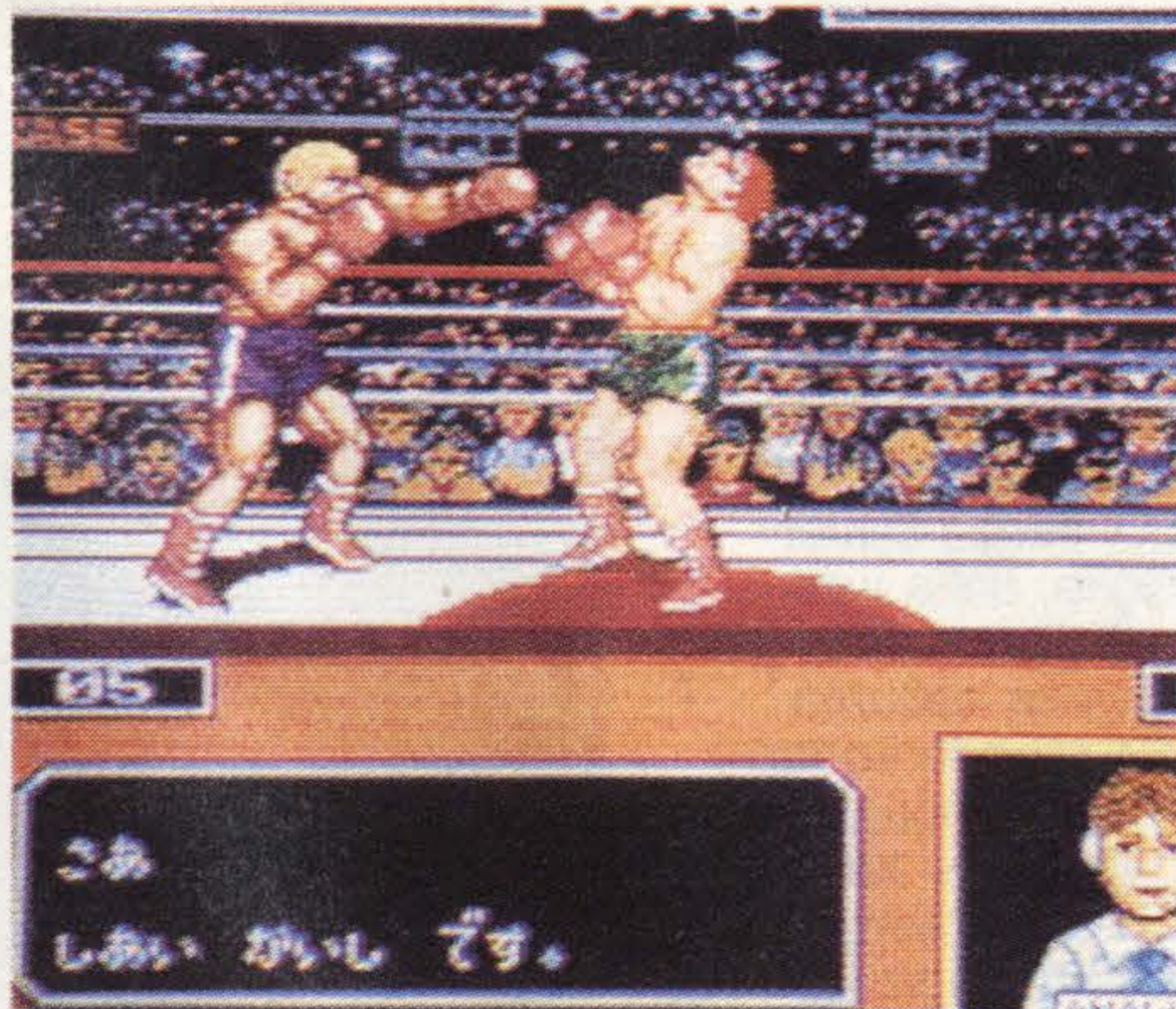
Il grande biondo con l'ascia di guerra...

Palpitante, angosciante, sanguinosa, violenta... Ancora una volta, la Console Nec dimostra la sua efficacia in questa materia. Legendary Axe ricorda Barbarian e Golden Axe sulla console Sega. Inutile dire che ci troviamo in piena heroic-fantasy, permeata completamente dallo stile giapponese. Armato di un'ascia e vestito di uno striminzito perizoma, con la lunga criniera bionda fluttuante, il nostro eroe dell'età della pietra adora ristabilire l'ordine e la giustizia. Passando, senza batter ciglio, dalla luce del giorno all'angosciante oscurità del mondo sotterraneo, decapiterà gaiamente tutto ciò che cercherà di sbarrargli la strada. Oltre a dei potenti muscoli, è anche dotato di agilità e grazia; e ci vuole molta agilità per varcare le montagne o i precipizi disseminati sul suo cammino o per affrontare i terribili nemici alla fine di ogni livello. Come succede spesso su console, l'accessibilità e la giocabilità costituiscono un modello nel genere. Per tutti i guerrieri di Odino armatevi del joystick, il tempo del riposo non è ancora arrivato!
(Cartuccia per la Console Nec)

Super Volleyball

Allora, Fabio, cosa aspetti a passare la palla?

Quando si parla di adattazione su Nec, ci si attende generalmente qualcosa di molto prossimo all'arcade ed è per questo che non vi annoierò con frasi del genere: "E' incredibile, non avevo mai visto niente del genere, è demenziale, ecc. ecc.". Ebbene no! Sarò breve, non cercherò scappatoie, andrò dritto al fine, taglierò corto, non vi annoierò, ve lo dirò telegraficamente, dirò semplicemente: "meglio di un arcade e... stop...". L'animazione ha guadagnato, rispetto alla versione da bar, in fluidità così come nei movimenti dei giocatori in campo.
Sedici squadre di diversi livelli di bravura si disputeranno la Coppa nel modo campionato. Ma il gioco a due è sempre il più divertente e il meno noioso. Super Volleyball ha sfiorato la nomination a "conversione da sogno", poiché sussiste comunque un notevole difetto: l'assenza totale di musica durante le partite. Il sogno era quasi perfetto!
(Cartuccia System V per la console Nec)

Bull Fight

Un pugno tira... l'altro!

Gioco di mani, gioco da villani... E' proprio diventata una brutta abitudine! Quando verrà il giorno in cui vedremo un gioco di boxe veramente degno di questo nome? Contrariamente a Digital Champ, in Bull Fight, i giocatori sono visti di profilo e sfoggiano un'altezza più che onorevole. Ogni avversario sceglie il boxeur così come l'allenatore, e si parte! Un'ultima vista sul ring e il combattimento comincia. Sono permessi tutti i colpi al di sopra della cintura e ve li raccomandiamo se volete vincere... Ma dovrete dar prova di grande tenacia per vincere tutti gli avversari che incontrerete e soprattutto per aver voglia di giocare.
Un'opzione interessante vi porterà a combattere sulla strada! Sfortunatamente l'insieme del gioco lascia un po' a desiderare. Peccato! Bull Fight prenderà facilmente la strada del dimenticatoio piuttosto che quella dei must della Nec. Un piccolo punto a suo favore è che, malgrado tutto, è sicuramente migliore di qualsiasi altro gioco di boxe su micro.
(Cartuccia Cream per la Console Nec)

The Ancient Ys Vanished

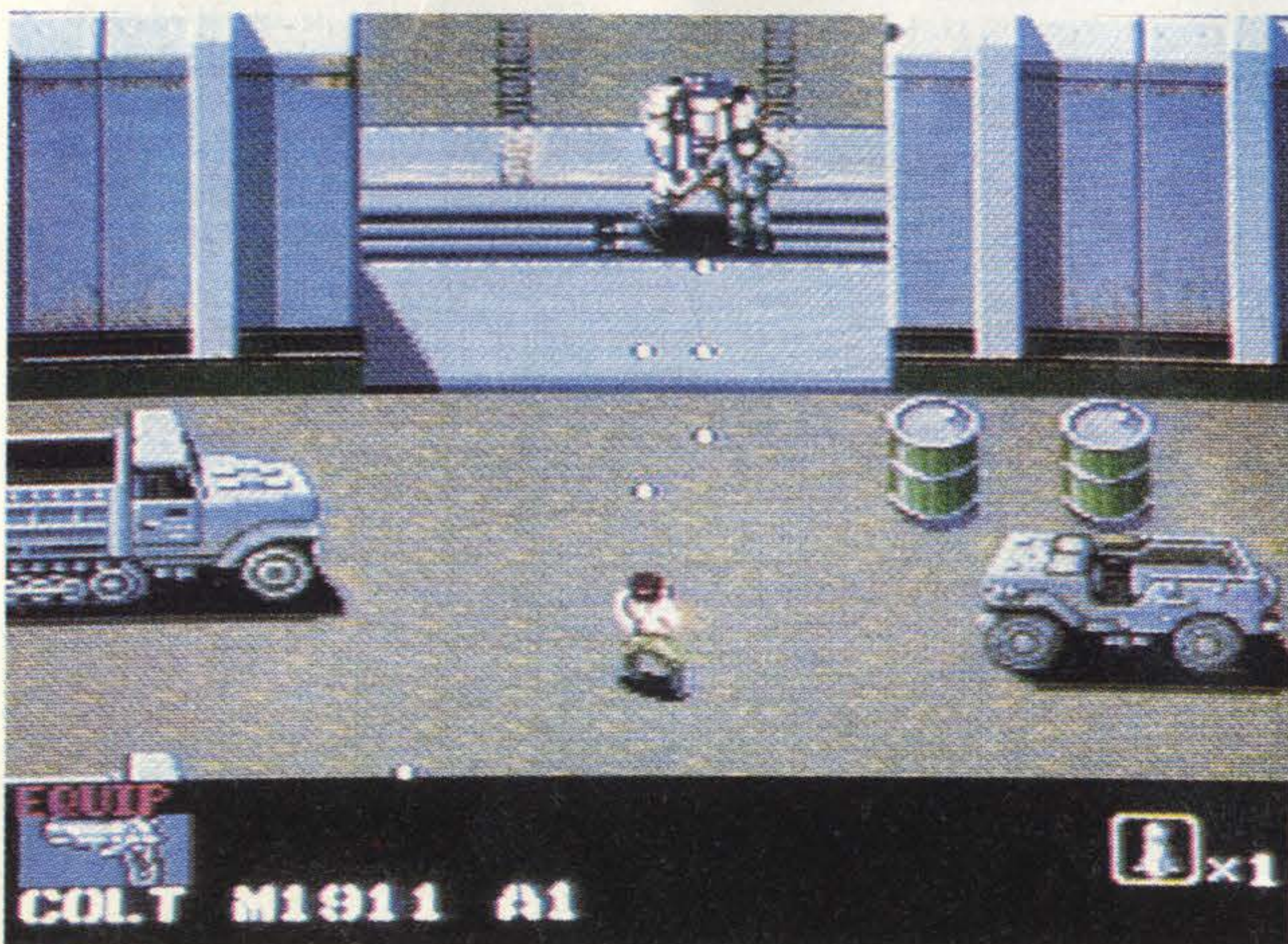
Tutte le leggende di Ys in una corsa sfrenata

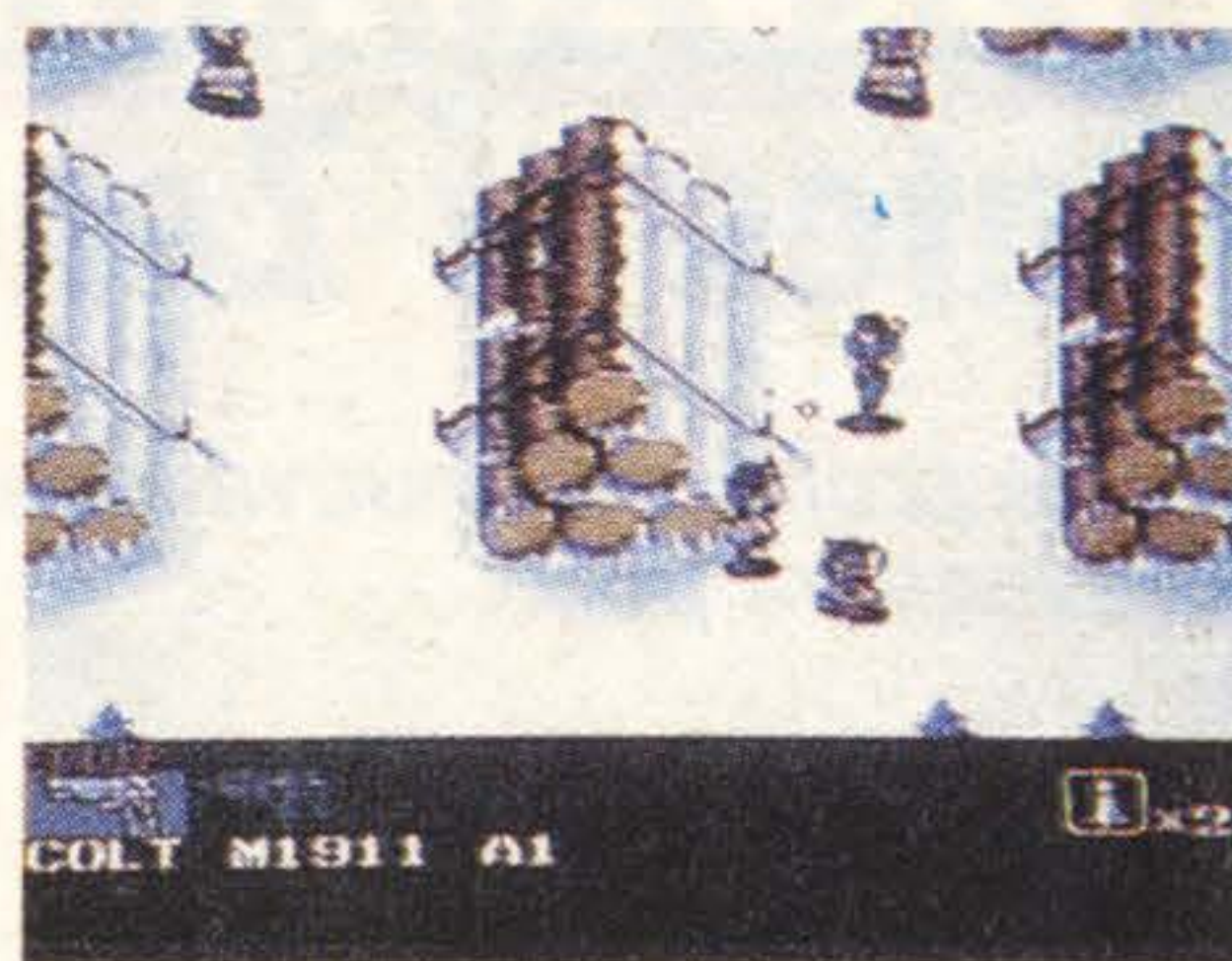
Mi mancano le parole per descrivere un tale capolavoro in materia di gioco di ruolo. Per dirlo in parole semplici, la presentazione di questo soft su CD non ha confronti nel mondo dei micro...
Ma entriamo immediatamente nel vivo del gioco. Incarnerete un piccolo ragazzo investito di una terribile missione: liberare i suoi genitori dalle maledizioni di un mondo reso ostile dai sortilegi di uno spirito malefico. Per far ciò dovrete ritrovare sei libri sparsi in numerosi luoghi segnalati su una mappa. Il gioco comincia in una borgata in cui potrete acquistare delle armi e delle informazioni. Fuori dal villaggio, il confronto con un buon numero di nemici, che dovrete distruggere, arricchirà le vostre esperienze e riempirà la vostra borsa. I luoghi da attraversare sono molto vari: dalla pietraia assolata alle lugubri grotte, passando attraverso templi, donjons, foreste, labirinti, ecc.
Non si ha proprio il tempo di annoiarsi! Unico inconveniente di questo gioco risiede nel fatto che tutti gli indizi sono dati in giapponese. Ma il vostro grande spirito di intuizione verrà facilmente a capo di questo piccolo difetto. E quando arrivate alla fine di questa sontuosa realizzazione, avrete la gradevole sorpresa di scoprire un disegno animato veramente superbo.
E' tutto? Ebbene no, miei cari, poiché Ys 2 fa immediatamente seguito a questa favolosa epopea. Si riprende lo stesso obiettivo e si rincomincia migliorando!
Una bellissima programmazione, non vi dico altro... Vi ritroverete in un altro mondo (ancora più grande) in cui la magia regna sovrana incontrastata, con la possibilità di subire metamorfosi o anche di usare incantesimi geniali al solo fine di ritrovare i vostri amici. I luoghi brillano ancora più in originalità, poiché vi ritroverete in un vulcano e poi ancora nel cuore dei ghiacci...
Grafica perfetta, animazione eccellente (tutto si svolge in uno scrolling multidirezionale) e suoni stupendi...
Più di 50 musiche diverse su CD, mi sembra che non potremmo chiedere di più!
Per convincervi, mi permetto di segnalarvi che mi ci sono volute più di 100 ore di gioco accanito per finirlo.
Ys non si accontenta di essere un semplice gioco ma rivoluziona quasi totalmente l'informatica ludica.
Un'ultima cosa: i titoli di testa sono composti da più di 70 nomi... accidenti, me ne dimentico sempre!
(CD-ROM Hudson Soft per la Console Nec)

255 M.P 233/255 EXP 99999 GOLD 655

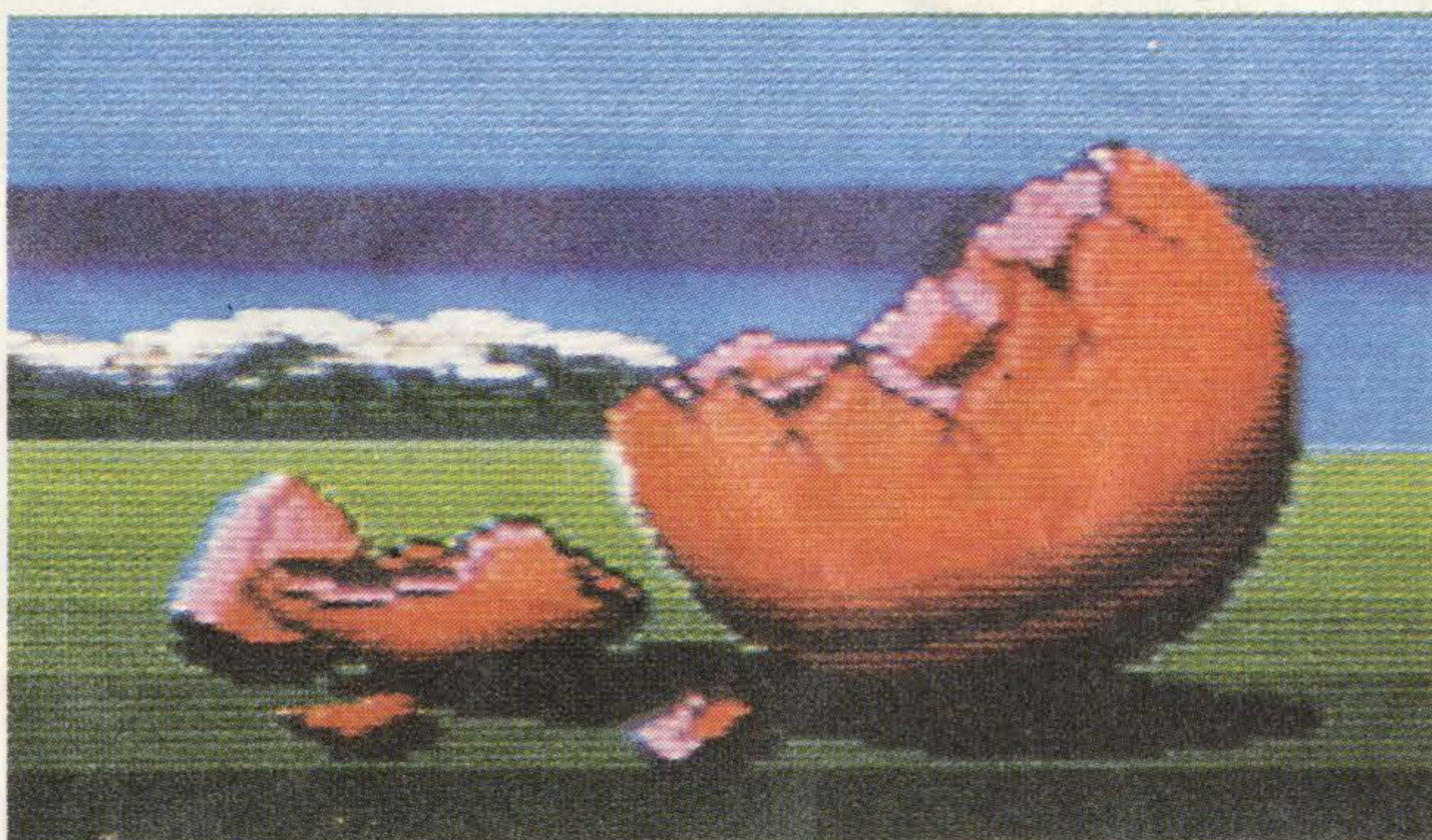
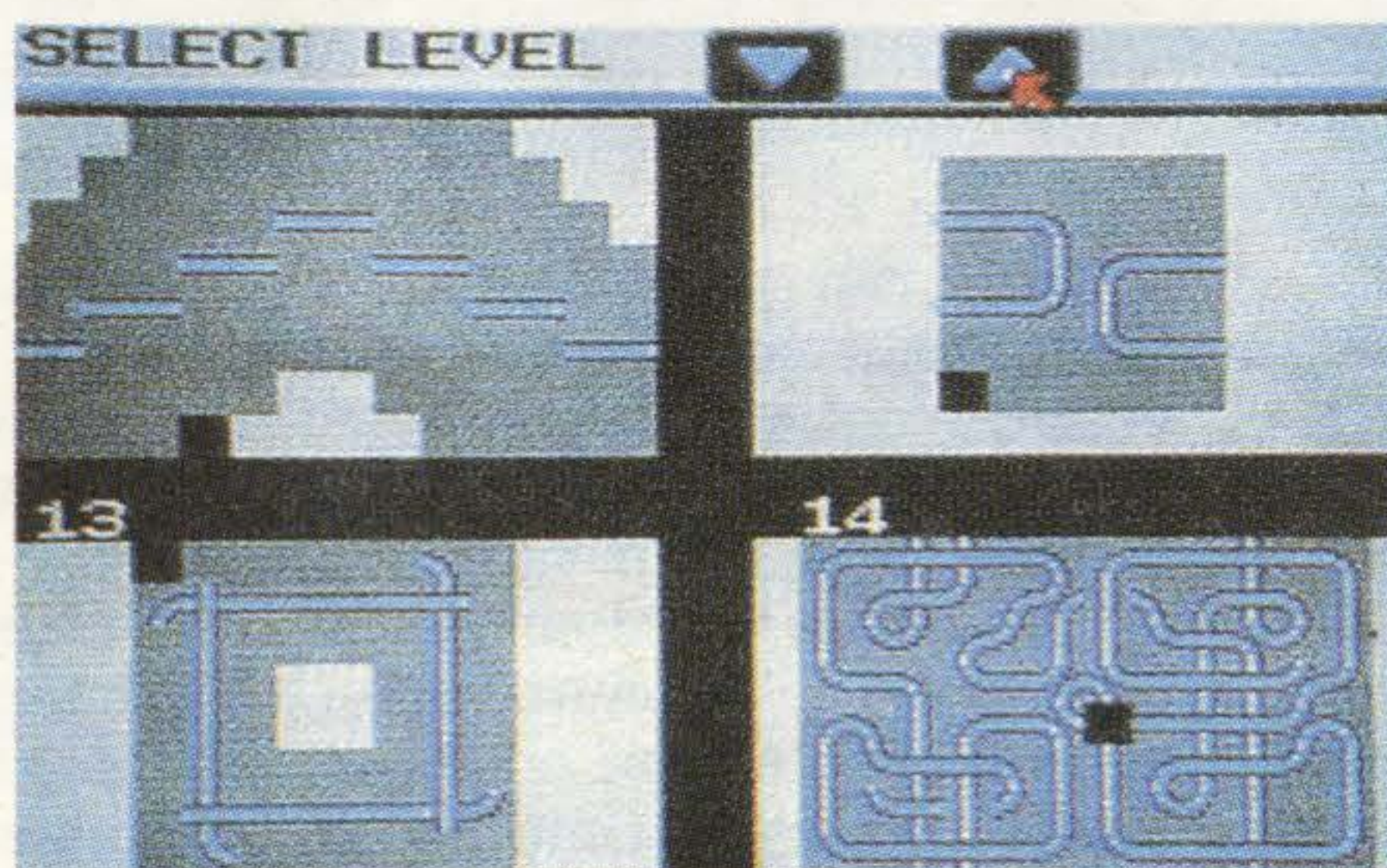
Red Alert

Bella grafica, maneggevolezza dei comandi, musica di qualità rendono questo gioco d'azione degno di una sala giochi.

Questo soft inizia con una superba presentazione, con sequenze animate accompagnate da commenti con voci digitalizzate. Ma se non capite il giapponese rischierete di non comprendere alcuni sottotitoli dello scenario... Ma non prendetevela, non è molto importante anche perché le immagini parlano da sole.
Il vostro ruolo è questa volta, quello di un sopravvissuto alla guerra del Vietnam che la CIA invia attraverso il mondo per liberare i suoi compagni di combattimento e distruggere le installazioni militari di alcuni tiranni.
Ognuna delle dieci missioni che dovete eseguire si compone di tre lunghi settori e i compiti da svolgere non sono sempre gli stessi. Red Alert è un gioco del tipo Commando, nel quale l'essenza dell'azione si riassume a sparare su tutto quello che si muove... e in questo game ci si muove molto! Non rischierete di trovarvi a corto di bersagli poiché dovrete affrontare battaglioni interi di nemici. Ma se il principio di gioco è classico, i programmatori di Red Alert sono riusciti a utilizzarne a fondo tutte le possibilità. Alcune scene rinnovano questo genere, molto limitato, come la sequenza dell'aeroporto nel quale tentate di raggiungere un aereo in corsa affrontando i side-cars e le jeep nemiche.
Quando inizia la prima missione, disponete di una semplice pistola, ma, ad ogni nuova missione potrete utilizzare nuove armi più efficaci. Un modo originale per continuare e diversi livelli di difficoltà. Infatti, una volta che avrete terminato il gioco, vi sarà sempre possibile ricominciare usando l'arma meno efficace e dovrete far molta fatica per progredire. Indipendentemente dall'arma di base, otterrete equipaggiamenti supplementari come delle granate o un lanciafiamme, abbattendo determinati nemici.
Red Alert è un eccellente gioco

d'azione che farà la gioia di tutti i fan degli arcade. La grafica è molto bella e i comandi sono di una fluidità esemplare. Gli scenari sono superbi e vari e contribuiscono molto al piacere del gioco. L'animazione è rapida e ci si lascia completamente trasportare dall'azione di questo bel programma nel quale bisogna continuamente muoversi per sopravvivere.
Per coronare il tutto la colonna sonora fa onore al CD-ROM, con un eccellente tema musicale che sostiene bene l'azione.

Altro vantaggio di questo supporto risiede nel fatto che il CD-ROM memorizza automaticamente l'ultima missione effettuata e ciò vi evita di ricominciare dall'inizio la partita.
Questo è ancora più apprezzabile perché non sarebbe possibile finire questo gioco nella sua continuità visto e considerato che non è tra i più semplici.
Red Alert è un grande Commando degno di una sala giochi. Questo dimostra la qualità che si può ottenere su CD-ROM, peccato che questo superbo apparecchio non sia alla portata di tutti.
(CD-ROM Laser Soft per la Console Nec)

Blodia

Semplicità ingannevole...

Anche se segue un principio relativamente semplice, Blodia non si dimostra, per questo, meno accattivante e piacevole. Lo scopo del gioco è quello di tracciare una strada davanti a una biglia che non smette neanche per un attimo di avanzare.
Ecco un esempio pratico di come imparare a giocare allenandovi prima della partita su computer: smontate il vostro "circuito ferroviario" preferito, in modo da isolare le rotaie curve da quelle dritte quindi inserite ogni rotaia in un quadrato; formate poi delle file e delle colonne (con l'aiuto dei quadrati), ricordandovi di lasciare una casella vuota in modo da poter far scorrere un quadrato o un fila intera in caso ciò si renda necessario. Attaccate la corrente in questo caos, appoggiate una vettura su una rotaia e cercate di ricostruire il circuito davanti alle sue ruote (sapendo che ogni rotaia percorsa sarà definitivamente cancellata dal quadrato sul quale era situata).
Niente di più facile, non vi pare? Un gioco quasi a livello infantile! Sappiate però che tutto questo richiede un grande senso della strategia e nervi molto saldi. Il primo livello si rivela di una facilità estrema, alla Fisher-Price, per arrivare poi a spietati rompicapo che solo Cray III sarebbe in grado di risolvere. I geni avranno (ma solo loro...) la possibilità di creare le proprie tavole e di salvarle sotto forma di codice che dovranno poi scrivere ogni volta che useranno il programma. Blodia: un gioco di strategia pura che non esclude prontezza di riflessi, soprattutto nei livelli alti. Vi prospettiamo molte notti bianche, passate cercando di finire questo formidabile soft.
(Cartuccia Hudson Soft per la Console Nec)

ATARI VIDEOGAMES

Speciale Lynx

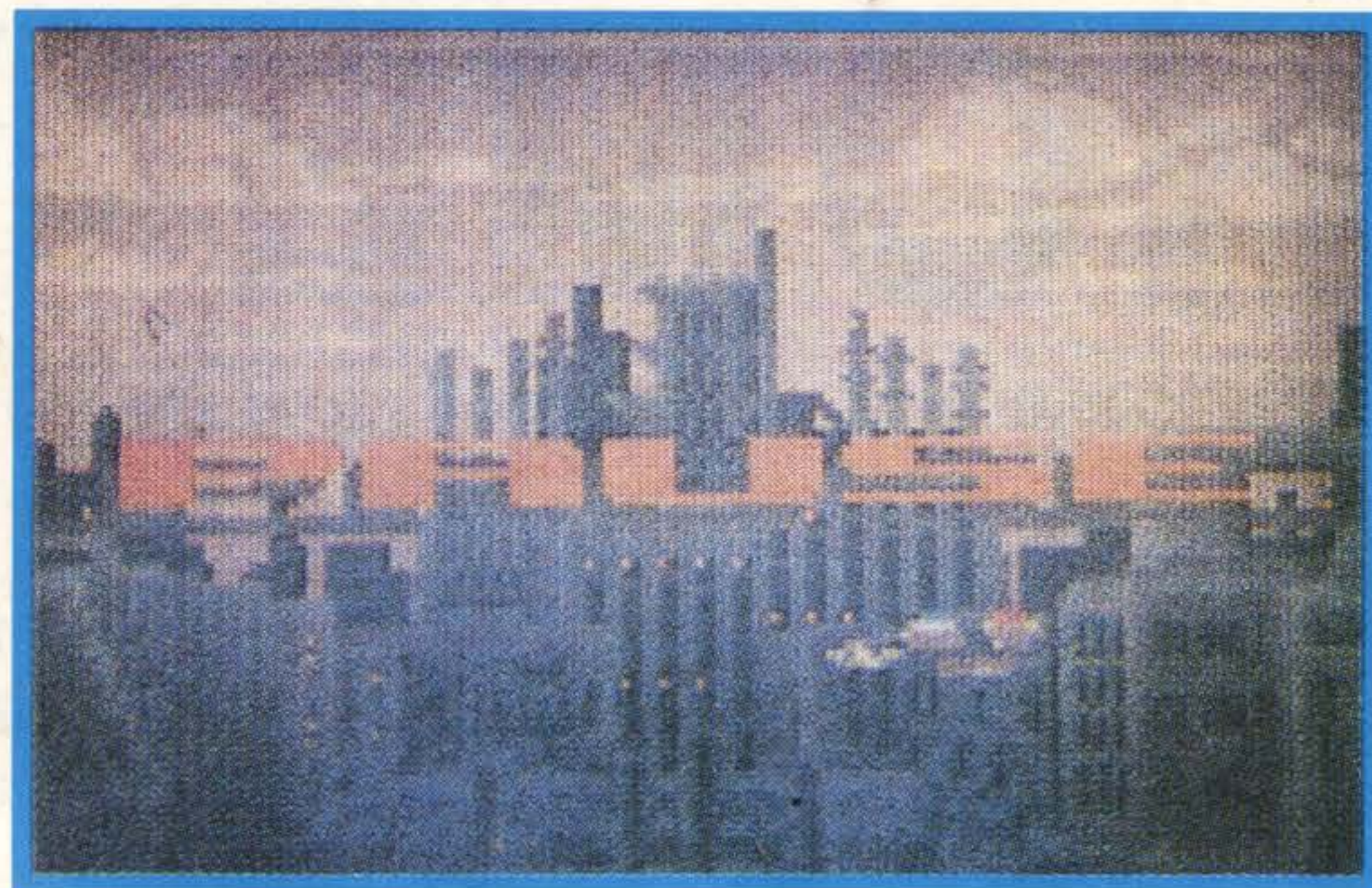
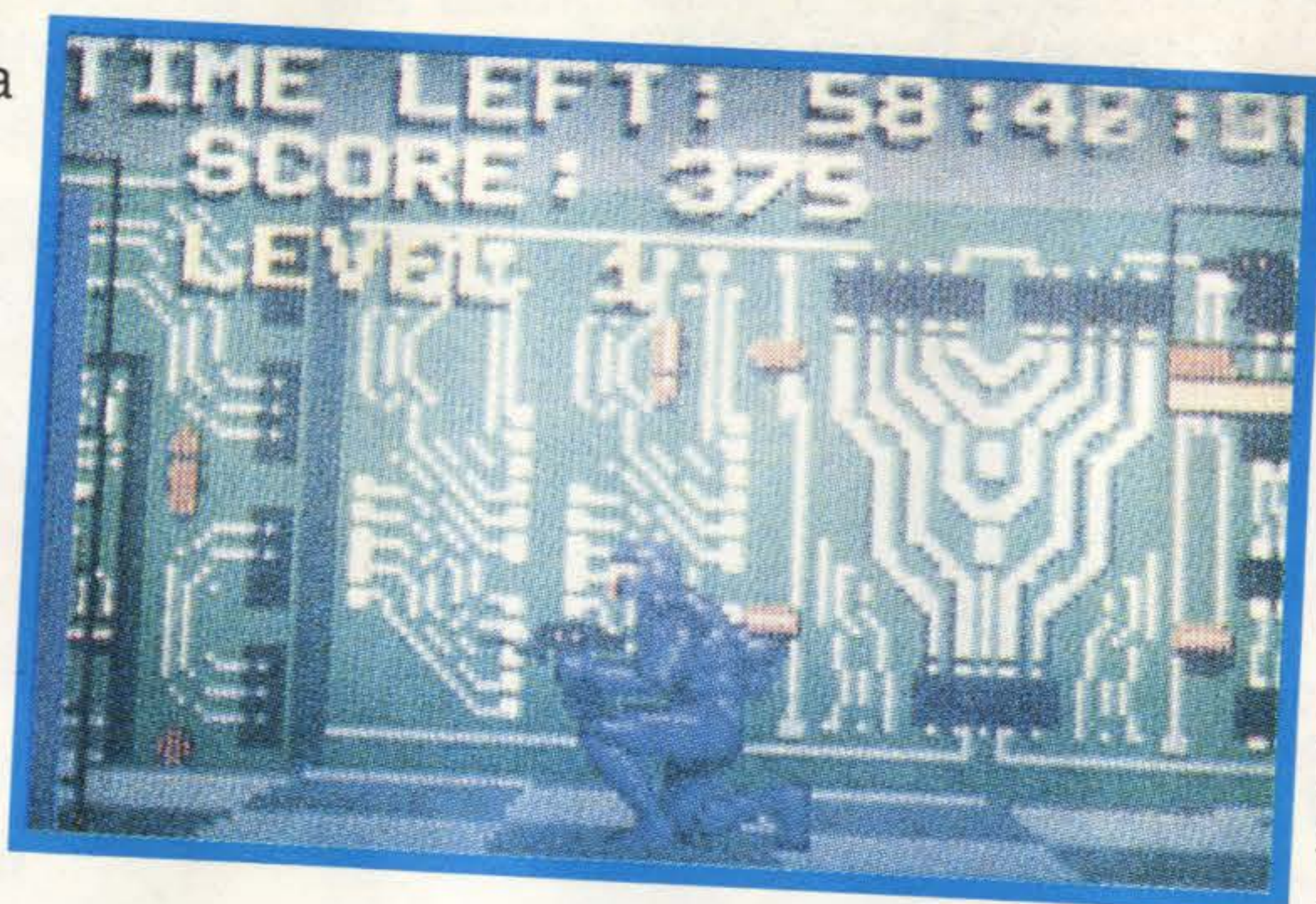
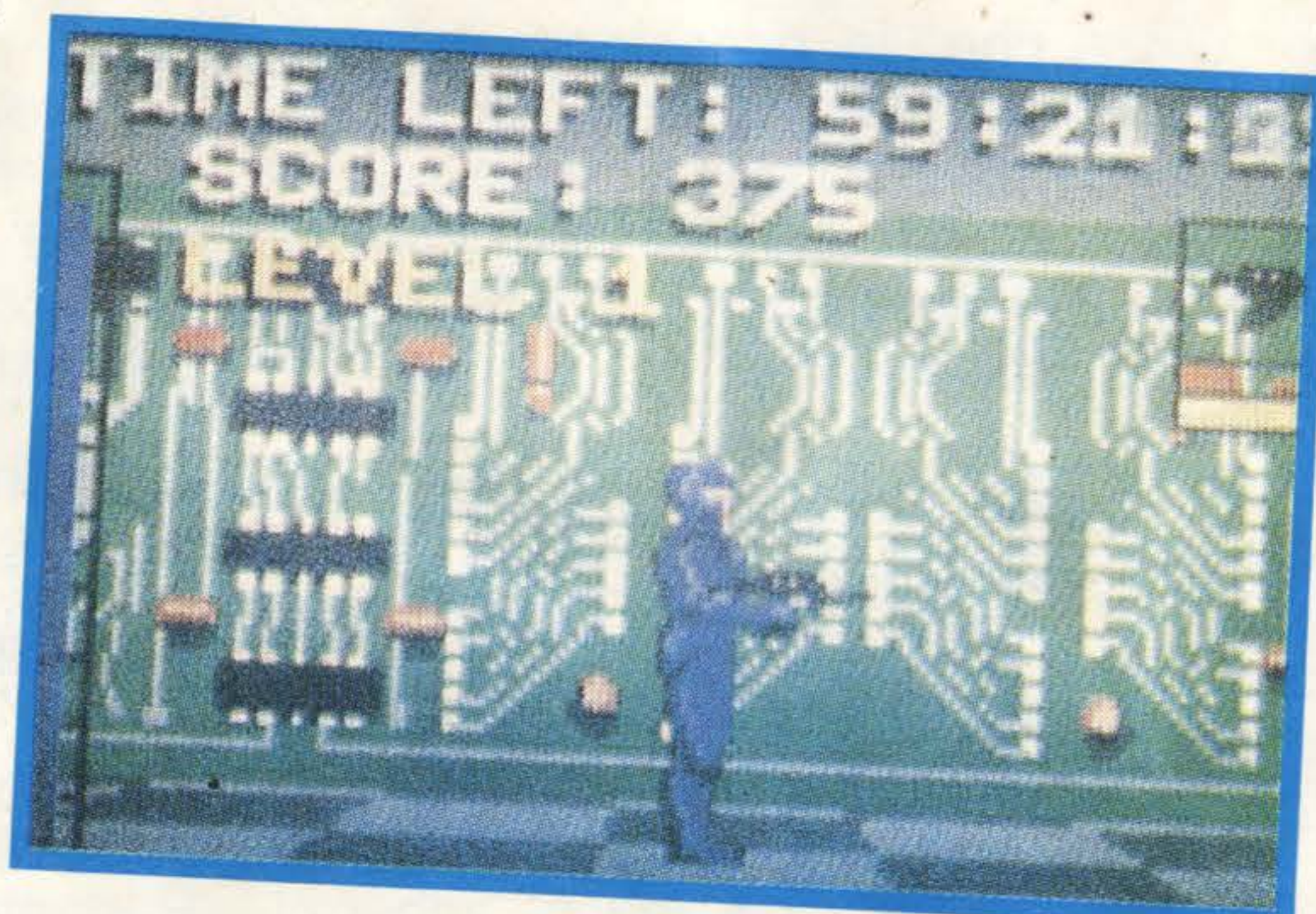
Gates of Zendocon

State pronti, una nuova invasione è prevista fra poco...

Questo gioco è il solo shoot'em-un, perlomeno da quanto in nostro possesso, attualmente disponibile per la console portatile Lynx.
In questo game dallo scrolling orizzontale, l'obiettivo che vi viene proposto è quello di attraversare ben 51 livelli per arrivare, finalmente, davanti al vostro nemico giurato, un enorme mostro ripugnante che vi sbarra la strada e con cui dovrete intraprendere un acceso combattimento lottando fino all'ultima goccia di "energia" prima di averne ragione! In ogni livello, dovete evitare alcuni ostacoli naturali (una moltitudine di asteroidi, ecc.), ma anche distruggere extraterrestri fastidiosi che vi si trovano e che non hanno certo intenzione di facilitarvi le cose. Disponete a questo fine di numerose armi di potenza diversificata. Una barriera di protezione, utilizzabile per un tempo limitato (è sempre il solito guaio della barriera), ma soprattutto del laser l'arma più potente e distruttiva! La prima volta che venite colpiti perdete solamente la barriera, mentre la seconda volta restate senza bombe e per finire, la terza volta che incappate in uno sparo vagante, esploderete e perderete una delle cinque vite che sono a vostra disposizione all'inizio del gioco.
Comunque non disperate se il vostro mezzo è danneggiato, se riuscite a portare a "casa" la pelle, alla fine di ogni livello potete riparare il vostro ship atterrando, al momento giusto, su una piattaforma ed è in questo preciso momento che vi verrà fornito il codice che vi permette di riprendere dal livello successivo.
Una delle originalità apportate da Gates of Zendocon, è data dal fatto che ogni livello è completamente originale, non presentando alcuna connessione con il precedente, con uno sfondo nuovo, una musica nuova, alieni diversi, ecc, insomma perlomeno a livello visivo non avrete di che annoiarvi. Ma non è tutto: anche l'animazione è altrettanto riuscita, per dirla in breve, è il delirio più completo. Il sistema di codici permette di finire il gioco molto facilmente, ma fortunatamente, per gli smanettoni superallenati, sono previsti due livelli di difficoltà, perciò non pensino di fare una passeggiatina nello spazio sparando su tutto quello che si muove: nervi al titanio e riflessi da velocità della luce sono requisiti indispensabili per sopravvivere.
Scegliendo il livello di difficoltà maggiore regalate dunque una più lunga durata di vita al gioco stesso.

ATARI VIDEOGAMES

Electrocop

Un semplice vigile o un eroico salvatore di fanciulle rapite?

Con Electrocop siete chiamati a impersonare il ruolo di un vigile. Certo uno molto particolare: infatti, avete il gravoso incarico di ritrovare la figlia del Presidente, rapita da un criminale molto pericoloso che si è rifugiato in un edificio completamente elettronico protetto da esplosivi, porte elettrificate e circondato da robot più o meno aggressivi ma con un punto in comune: spedirvi in tutta fretta a fare compagnia agli angioletti!
Questo gioco è simile a Xybots ma, simile non vuole dire uguale, troverete in questo game più scenari e, cosa ancora più importante, più azione. Il paesaggio scorre orizzontalmente quando vi spostate da destra a sinistra mentre avanza o arretra con un effetto 3D quando vi spostate in profondità, rendendone molto bene l'effetto. Man mano che avanzate nel gioco, troverete armi più potenti che devono esser regolarmente ricaricate e che vi consentono una maggiore possibilità di riuscita.
In ogni livello troverete una o più porte che dovrete aprire usando il codice esatto. Non preoccupatevi: quest'ultimo lo troverete collegandovi a un elaboratore ed usando un programma che prova una ad una tutte le combinazioni. Fortunatamente i codici sono gli stessi per ogni porta! Mentre siete collegati al computer potrete anche lanciare un programma che immobilizza tutti gli androidi del settore per un certo periodo di tempo consentendovi un percorso, perlomeno temporaneo, tranquillo. Potete anche consultare una banca-dati in cui otterrete informazioni riguardanti le armi, i robot, le trappole ed i programmi che potete utilizzare nel game.
Per finire, mentre aspettate che il programma trovi il codice di apertura di una porta, potrete dilettarvi con uno dei tre piccoli game proposti: un rompimattoni, un combattimento o un gioco spaziale.
Di tanto in tanto, dovrete connettervi a un elaboratore al fine di riparare le vostre armi o anche solo per riposarvi dalle fatiche precedenti, poiché man mano che i robot vi toccano, o quando cadete nelle trappole la vostra energia si abbassa pericolosamente.
Electrocop è superbamente realizzato ma è, purtroppo, un po' troppo difficile e finisce dunque per annoiare. Peccato, perché è l'unico gioco un po' complesso previsto per la console Lynx.

L'angolo di....

HOME VIDEO

I personaggi creati da Walt Disney, sembrano aver trovato l'acqua dell'eterna giovinezza. Nonostante la loro non più tenera età, riescono, con la carica di simpatia che li contraddistingue, a conquistare generazione dopo generazione i giovani di tutto il mondo.

Paperino nel Far West

Dieci divertenti cortometraggi aventi come elemento comune l'ambientazione western e l'immancabile buon umore che riescono a trasmettere in chi li guarda. I ruoli dei protagonisti toccano naturalmente a Paperino e soci.

Buon Compleanno Paperino

Risate a raffica con Paperino che, in occasione del suo cinquantesimo compleanno, è più scorbutico e collerico che mai. Nove piccoli capolavori per uno spettacolo frizzante.

Le nuove avventure di Pluto

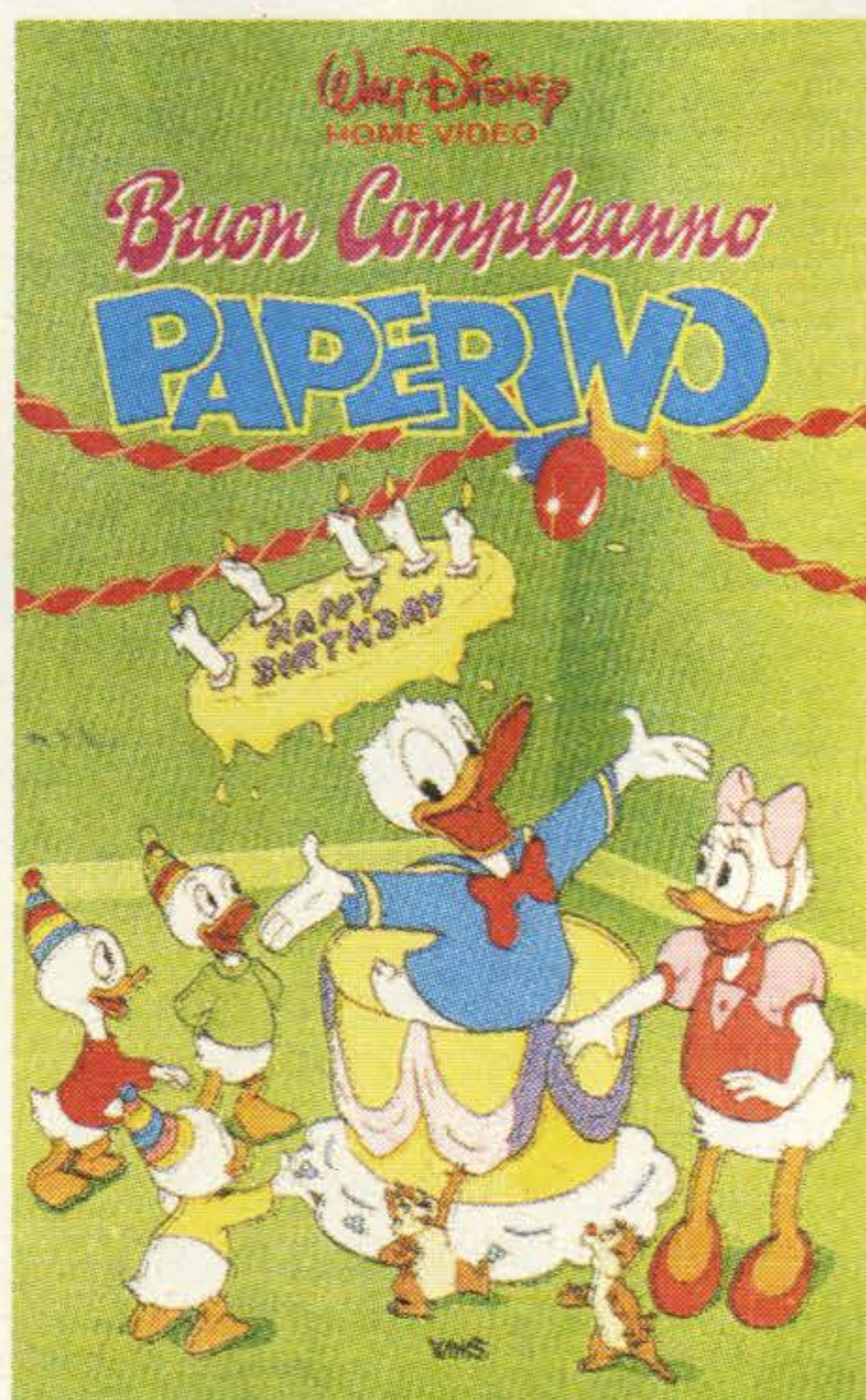
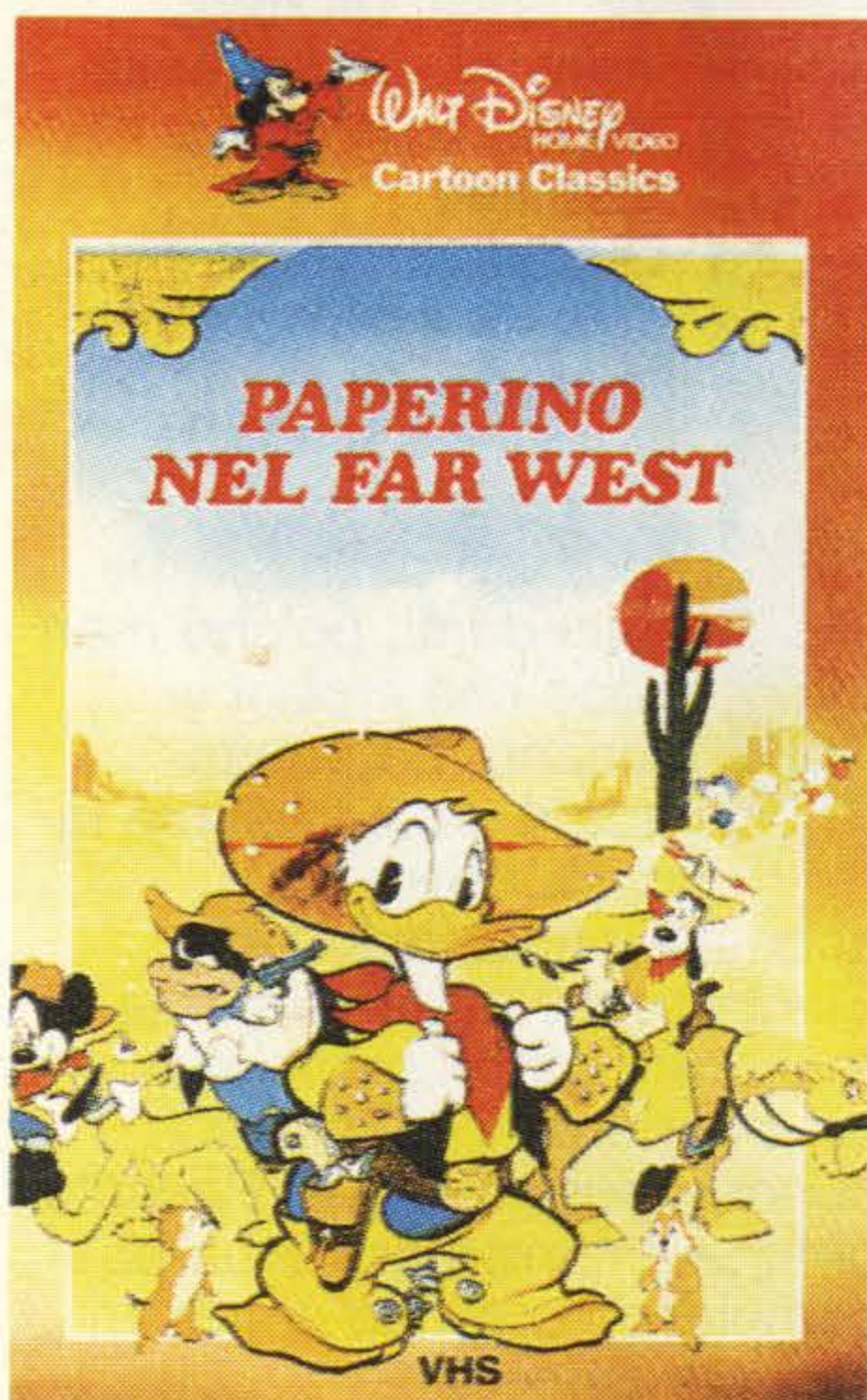
Pluto è la più significativa star canina del cartone animato. Ha fatto la sua prima apparizione sugli schermi nel 1930 e ha conseguito una giusta fama grazie alle sue indimenticabile e insuperate interpretazioni. I giornali, le riviste e numerosi libri si sono occupati di lui in tutto il mondo. Insomma, Pluto, con le sue paradossali avventure, è diventato un vero beniamino del pubblico.

Le meravigliose fiabe del Grillo Parlante

Distinto ed elegante come sempre il simpatico Grillo Parlante ci introduce nel mondo delle fiabe, presentantone una stupenda selezione tratta dai racconti di autori calssici.

Walt Disney Home Video
Cartoon Classics
PAPERINO NEL FAR WEST
VHS

Walt Disney Home Video
Buon Compleanno PAPERINO
HAPPY BIRTHDAY
VHS

Walt Disney Home Video
Cartoon Classics
LE NUOVE AVVENTURE DI PLUTO
VHS

Pippo nel Pallone

Zio Paperone sponsorizza Qui Quo Qua e i loro amici che desiderano organizzare un torneo di calcio. L'impresa è difficile perché gli avversari sono i Bassotti... e se non bastassero loro da soli a complicare le cose non bisogna mai dimenticare che si ha a che fare anche con il goffo "adorabile" Pippo.

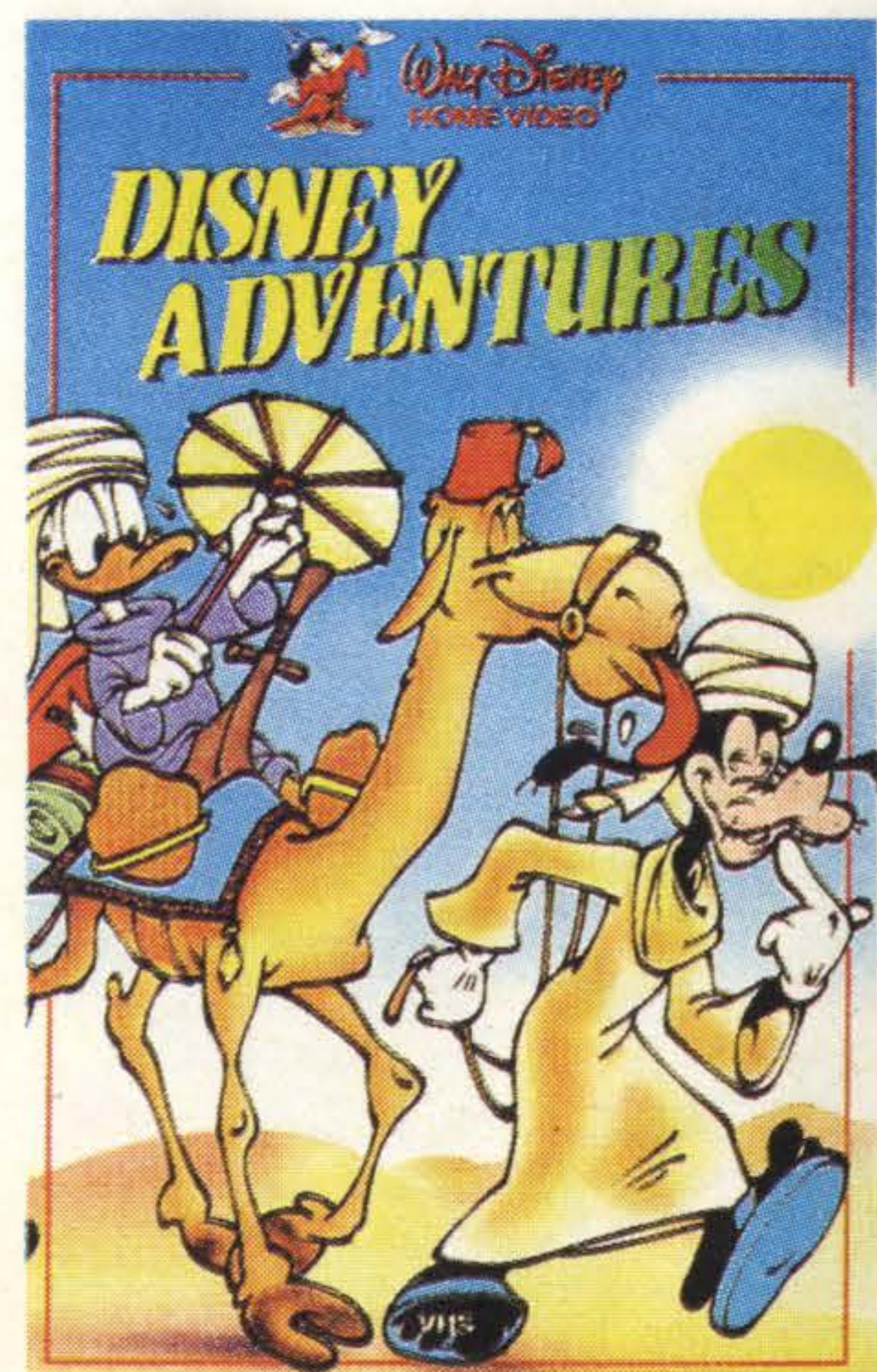
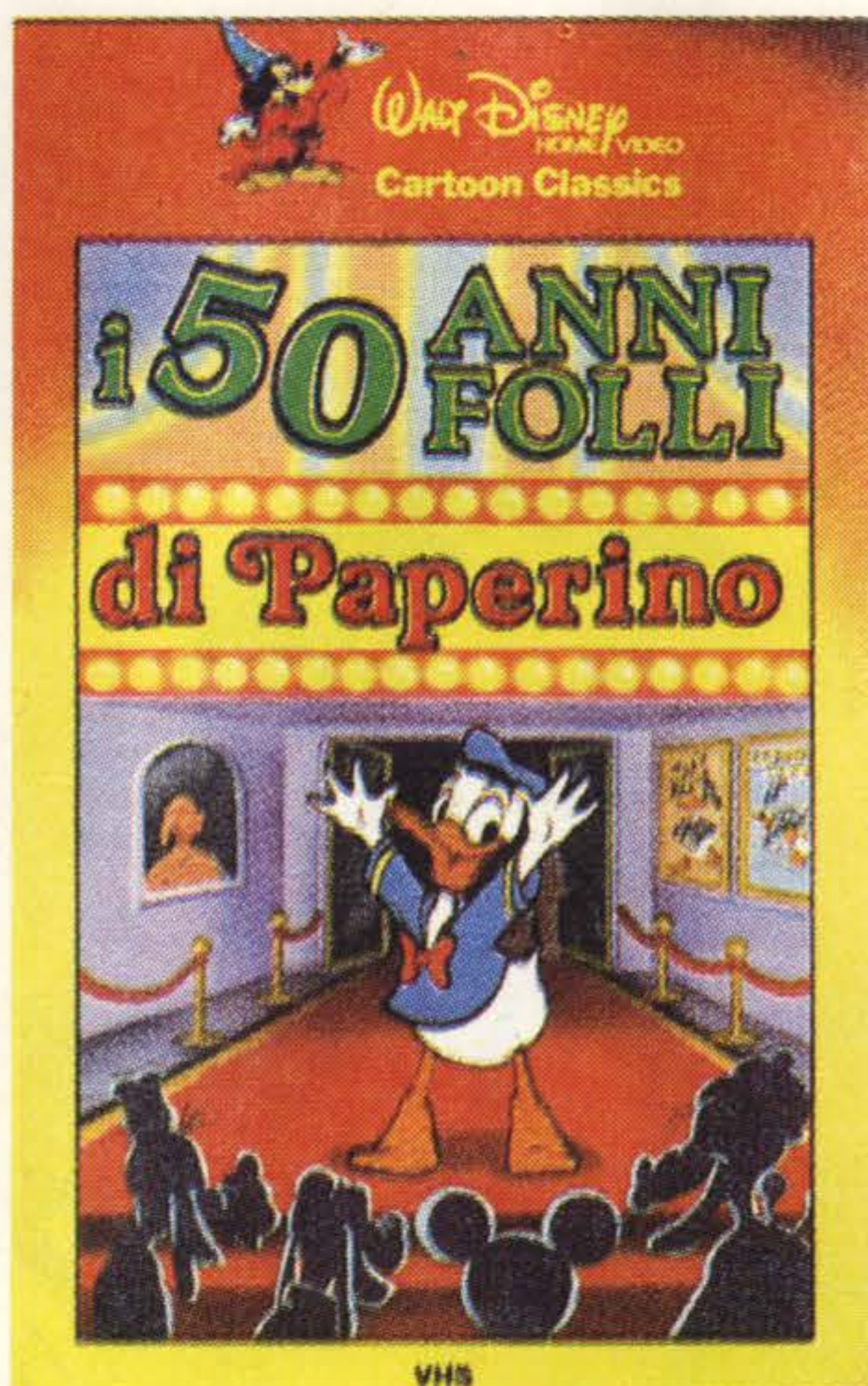
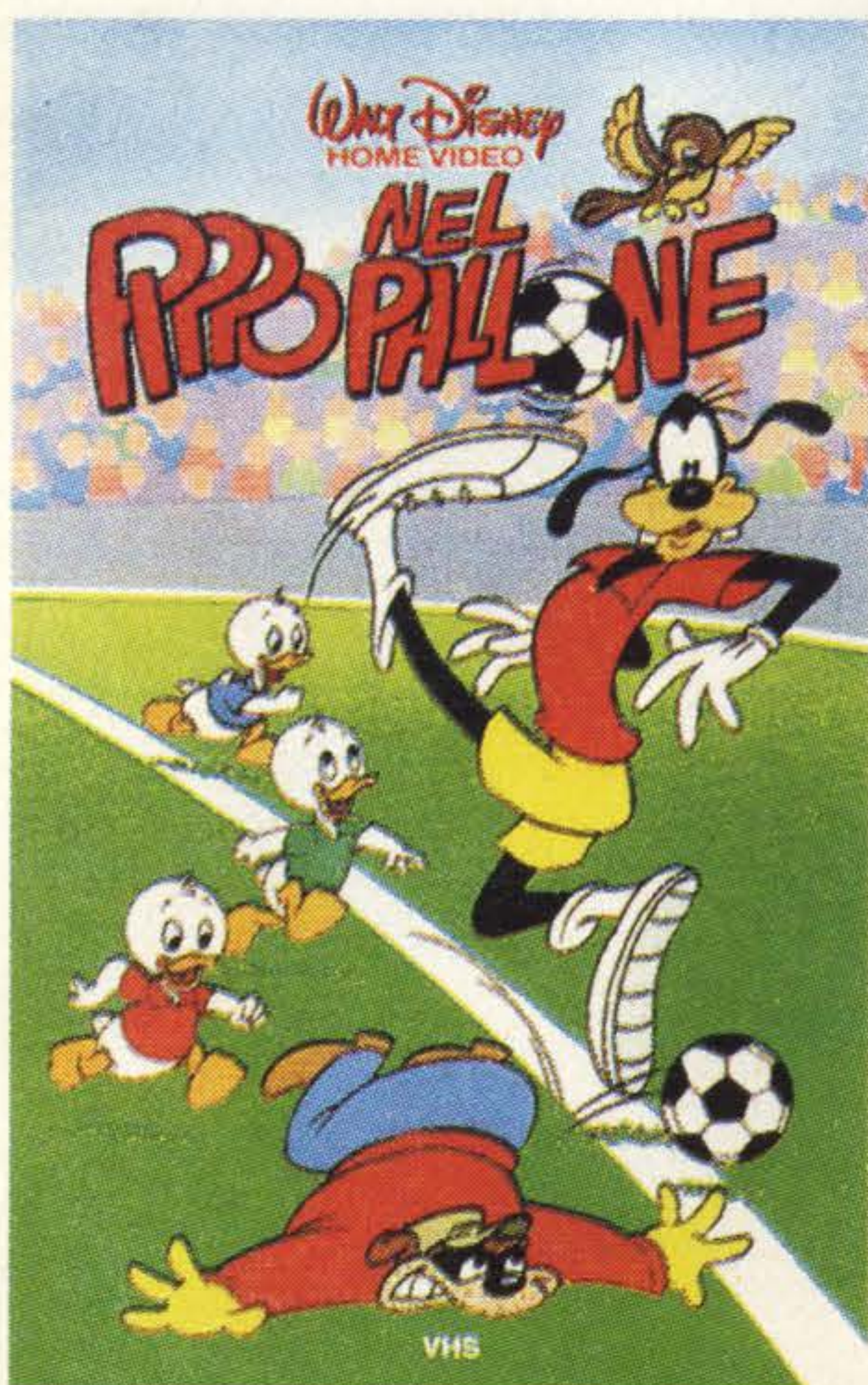
I 50 anni folli di Paperino

Paperino è un personaggio molto simpatico. In questa videocassetta sono riuniti alcuni cartoni di notevole qualità artistica. Paperino si cimenta in vari mestieri: idraulico, maniscalco, giardiniere, guardia forestale, ipnotizzatore, incontrando e attirando come una calamita una caterva di allegrissimi e devastanti guai.

Disney Adventures

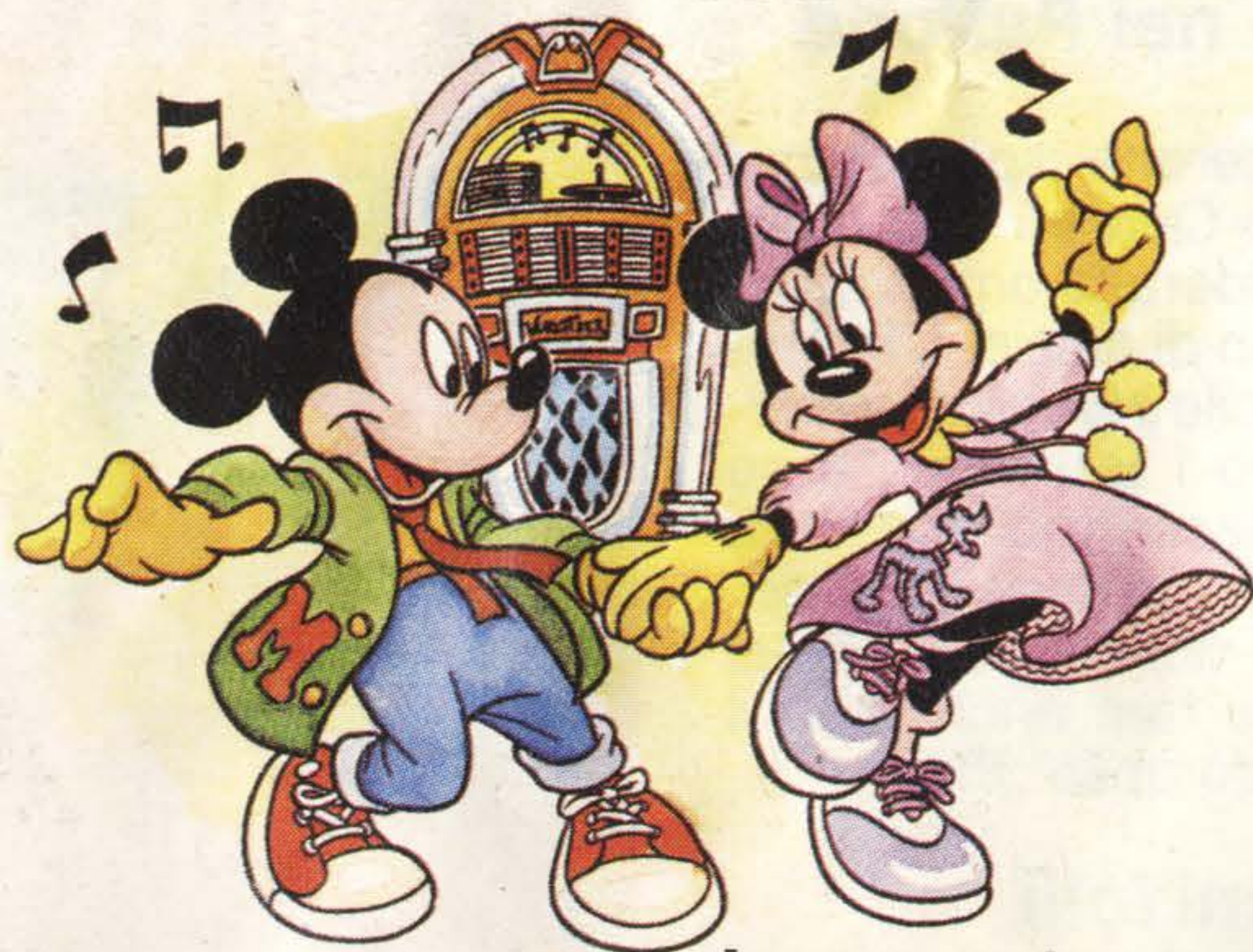
Disavventure in agguato per i nostri "disatrosi" amici Paperino e Pippo, ma anche per altri nuovi personaggi che avrete il piacere di scoprire in questa videocassetta: la romantica Susie, una piccola coupè blu che cambia vari padroni; la simpatica coppia formata da pellicano Monte e dalla beccaccia Vidi che si accapigliano discutendo sul volo; e i due porcellini d'India che si moltiplicano a dismisura creando un grande imbarazzo. Sono dieci cortometraggi realizzati tra il 1937 e il 1957, i vent'anni d'oro della produzione Disney, insuperati per la qualità delle animazioni, dei disegni e per l'ineguagliabile umorismo.

Le radici di Pippo

Risalendo indietro negli anni fino al 1932, data del debutto cinematografico di Pippo, scopriamo che allora il suo nome era "Dippy Dawg". Ma Pippo ha "radici" ancora più remote...!
Attraverso l'albero genealogico di famiglia si potrà risalire ai suoi antenati. Conosceremo intrepidi marinai e vichinghi, esploratori e scienziati, cavalieri in luccicanti armature e pionieri. Ciascuno di questi personaggi è Pippo con i suoi pregi e difetti.
Assisterete insomma all'ascesa di Pippo, dagli inizi della sua carriera, quando ancora era un "attore" che faceva da spalla a più importanti partners, fino ai meritati successi della star di fama internazionale!

Paperino, Pippo, Pluto e...

Travolgenti avventure e divertimento assicurato per gli amanti dei nostri cartoni animati. Una bellissima compilation di dieci cortometraggi realizzati tra il 1936 e il 1961 che consentono un'ampia carrellata sui personaggi Disney e le loro gustose storie. Insieme a Paperino, alle prese con uno scarabeo, a Pippo, detective privato, e a Pluto, affettuosa mamma adottiva di una nidiata di pulcini, incontrerete il gatto Figaro (apparso per la prima volta nel lungometraggio Pinocchio), Humphrey, l'orso pescatore, Paul Bunyam, un abilissimo boscaiolo, il simpatico Windwagon, costruttore del carro a vento, e altri amici con cui trascorrere un'ora di buonumore.

La storia di Paperino

Ma sì, è proprio lui, il più irascibile, il più litigioso e dispettoso, ma è anche uno dei più veri, dei più umani e credibili eroi disneyani, Paperino. Lo vediamo qui protagonista di una serie di episodi gustosissimi riuniti in un eccezionale programma. Il simpaticissimo pennuto è infatti più in forma che mai ed è protagonista di mille spassosi avvenimenti.

Lo scrigno delle 7 perle

E' l'ultima delle compilation realizzate da Walt Disney e certamente una delle migliori per qualità artistica. Entrate sulle ali della musica nel regno della fantasia.

Le avventure di Pluto

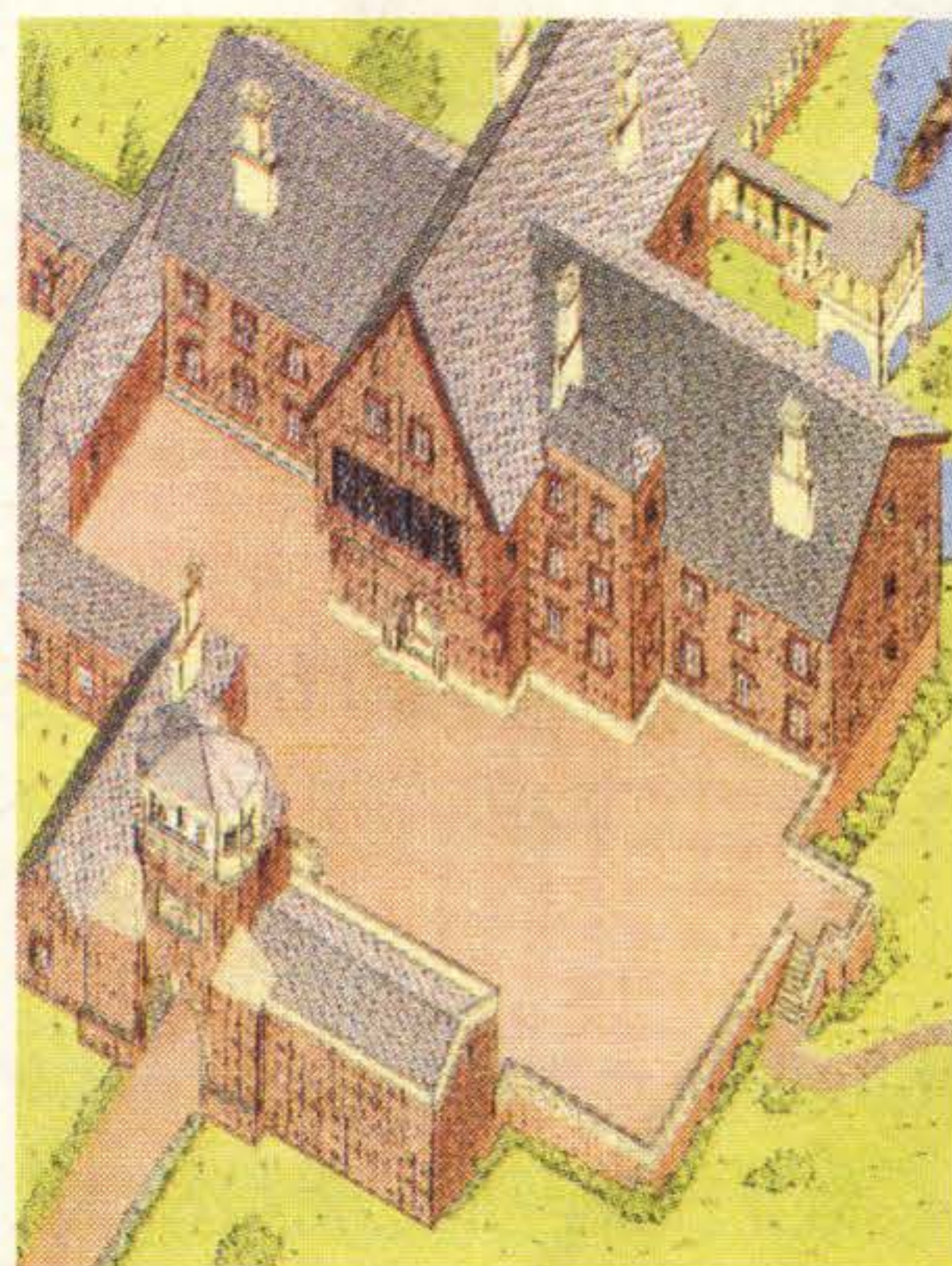
Pluto è l'inseparabile compagno di Topolino fin dal lontano 1930. Le sue apparizioni sono state inizialmente brevi ma, il successo decretatogli dal pubblico, lo ha trasformato in una stella e Pluto è diventato protagonista di numerosi disegni animati. Col passare degli anni la sua popolarità è andata sempre più aumentando facendo di lui l'idolo di tanti bambini e tanti adulti. Pluto continua ancora oggi a farci divertire con le sue esilaranti avventure.

NON SOLO VIDEO...

RAVENLOFT

Entra in Ravenloft ! Ne uscirai un giorno, forse...
Avvolto dalle nebbie intorno, un viaggiatore cammina lungo una strada di campagna. Dei passi risuonano alle sue spalle,al ritmo del battito del suo cuore. E' la Morte che viene? L'uomo si volta, e con lui il fantasma. Uno scintillio di zanne,un grido agghiacciante, occhi rossi pervasi da una passione da oltretomba. Il viaggiatore scopre ciò che altri hanno imparato prima di lui: tutte le strade portano a Ravenloft.

Ravenloft è un nuovo reame del terrore per Advanced Dungeons & Dragons, nel quale possono liberamente addentrarsi tutti i personaggi del famosissimo role playing fantasy. La confezione, in scatola, è molto ricca e intensa di immagini ed atmosfera: nella tradizione gotica si snodano vicende ed avvengono incontri tanto agghiaccianti quanto imprevedibili. La porta di accesso è aperta a tutti i personaggi, alcuni dei quali subiranno alterazioni solo temporanee o di poco rilievo, mentre altri subiranno mutamenti molto forti e rischieranno addirittura di non uscirne mai più. Ma se avete il coraggio di addentrarvi nelle nebbie di Ravenloft, potete godere il fascino di una terra straordinariamente ricca di colori e paesaggi mentre splende la luce del giorno, terrorizzante e minacciosa quando scendono le tenebre, totali, assolute e definitive. Un libretto di 144 pagine racconta il modo per svolgere una terrificante campagna, descrive più di 30 nuove terre e i potenti signori che le regolano, vampiri, fantasmi ed esseri più mostruosi che mai. 4 mappe a colori rappresentano dettagliatamente i territori, mentre 24 cartoncini a colori mostrano aviti castelli ed orride case o gente, si fa per dire, del posto. C'è anche una mappa trasparente per misurare le distanze. In una storia di orrore Gotico il senso dell'avventura consiste nel senso di mistero che permea tutto l'ambiente, mentre i personaggi sono intensamente coinvolti in grandi conflitti emozionali. La cerca in Ravenloft diventa ricerca della verità, mentre la paura quasi si materializza; e ad ogni passo si scopre che il mondo è ben più grande e scosso di quanto un tempo si pensasse e l'uomo è necessariamente piccolo, bisognoso di aiuto e innocente. Se la TSR sia riuscita a creare, con Ravenloft, un ambiente horror veramente convincente e adatto ai personaggi fantasy di AD&D, sarete voi a deciderlo e potrete farlo in un solo modo, giocandolo. Vale, come per tutto l'Advanced, la dura condizione di una lettura in inglese, ma c'è da dire che è scritto molto bene e con grande raffinatezza e proprietà di linguaggio.

RAVENLOFT è in vendita da **Pergioco**, via San Prospero 1, Milano (p.zza Cordusio), al prezzo di L. 35500. Pergioco effettua anche vendita postale telefonando allo 02/808031.

REFERENDUM

VOTA LA TUA RIVISTA PREFERITA

Elenca in ordine di preferenza le riviste di videogiochi italiane o estere che reputi migliori

① ______________________

② ______________________

③ ______________________

④ ______________________

⑤ ______________________

⑥ ______________________

... il tuo parere sulla rivista (GUIDA) VIDEOGIOCHI ?

____

____

COGNOME ______________ NOME ______________

ETA' ______ VIA ______________ N° ______

CAP. ______ CITTA' ______________ PROV. ______ TEL. ______

CHE COMPUTER O CONSOLE HAI ? ______________

Ritaglia o fotocopia questa pagina e spediscila a:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Area Consumer - Via Pola, 9 - 20124 Milano